平成2年9月1日発行（毎月1回1日発行）第8巻 第9号 通巻82号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

●MSX400万台突破キャンペーン

MSX大賞発表

ドラゴンスレイヤー
ソリッドスネーク
クリムゾンⅢ
エメラルドドラゴン
ロードス島戦記

特集 ゲームデザイン考

売れるゲームの要素とは？ 未来のゲームデザイナーをめざすのだ!!

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたもので

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37㎜ピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円（税別）

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円（税別）

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップII』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円（税別）

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。（右）そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。（左）

連射ジョイパッドJS-303T
標準価格2,000円（税別）
グラフィックボールGB-6
標準価格9,800円（税別）

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。（MSX2の256色モードにも対応可。）

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円（税別）

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円（税別）

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

MSX2+

HB-F1XV 標準価格69,800円（税別）

F1·SYSTEM

さて次は何へ発展させようか。

キミのMSXは、もっとエキサイティングになる。さらに有能になる。リアルなスポーツシミュレーションゲームと実用ソフト3部作。F1はソフトでも期待に応えてくれる。

実在のコースをそっくり採用。ゴルフ場の雰囲気をリアルに楽しめるゴルフゲーム。

◎GMG八王子ゴルフ場、サザンクロスC.C、田人C.C、長瀞C.C、計4つの実在コースのデータを再現。コースに起伏があるなど本物のコースのリアルなシミュレーションができる。2つの練習コースも入っています。◎スタンス、グリップ等細かくプレイ設定可能。キャディさんのアドバイス機能つき。◎ストローク、マッチ、トーナメント、トレーニングの4モード。◎合計4人までプレイ可能。◎BGMはFM音源対応。◎システム手帳つき。

Membership Golf
メンバーシップゴルフ

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB
©Sony Corporation/KLON
MSX2 ♪ 200×2
HBS-G069D **標準価格7,800円(税別)**

選手のキャラクターが伝わってくる。リアルでエキサイティングな野球ゲームとはまさに、このこと。

◎大リーグイメージ球団と往年の名選手によるレトロ球団を含め、全部で14球団。◎ペナントレース、オープン戦、監督モード、ホームランモードの4プレイモード。◎ドームスタジアム、プロスタジアム、市民スタジアムの3つの球場。レトロ球団を選ぶとレトロ球場にもなる。◎バックネット側からとセンター側からの2種類のプレイ画面。◎生々しい迫力のFM音源対応BGM。

プレイボール
PLAYBALL III

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB
©Sony Corporation/KLON
MSX2 MSX2+ ♪ 200
HBS-G068D **標準価格6,800円(税別)**

文書づくりをより楽しく発展させる有能ソフト3部作。

MSXが有能なワープロに進化するワープロソフト。

●30文字×20行のゆとりの画面表示。●プルダウンメニュー方式採用。●MSX-JE対応なので漢字変換もスピーディ。●約100種のイラスト集つき。イラスト入りの文書ができる。●文字修飾機能、文字サイズも豊富。●ブロック編集機能で編集もやさしい。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です。) MSX2 200×2

-対応プリンター:HBP-F1C、HBP-F1、PRN-M24II

文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
イラスト・デザイン ©Broderbund Japan
HBS-B012D **標準価格6,800円(税別)**

はがきならおまかせ。データベース感覚の住所録ソフト。

●ディスク1枚につき約1,000件の住所登録ができ、多重検索、五十音順自動ソート、グルーピングも可能。●毛筆フォントディスク付属で、毛筆書体による宛名印字ができる。●はがき裏書専用ワープロつき。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です。) MSX2 200×3

-対応プリンター:HBP-F1C、HBP-F1、PRN-M24II

はがき書右衛門(はがきかくえもん)
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
HBS-B013D **標準価格7,800円(税別)**

カードもはがきもレターヘッドも多彩にこなす。カラープリントのための簡単、充実ソフト

●グリーティングカード、はがき、ポスター、封筒など7種類のメニューを用意。●イラストパターンは126種類。オリジナルイラスト作成もできる。(漢字ROMが必要です。) MSX2 200×2

-対応プリンター:HBP-F1C(7色カラー印刷可)、HBP-F1、PRN-M24II

手づくり印刷キット
プリントショップII
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©1988 Broderbund Japan/©1989 Sony Corporation
HBS-B014D **標準価格12,800円(税別)**

MSX2パソコンが漢字BASICマシンに変身。

いままでのMSX2機でもBASIC上で漢字が使用できる。HB-F1XDmk2やF1XDと組み合わせれば、『文書作左衛門』『はがき書右衛門』も使用可能。

●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。●MSX-JE内蔵。●約150,000語(複合語含む)の連文節変換辞書内蔵。
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©ASCII Corporation ©1985、エルゴソフト ©1985, 1988, Sony Corporation
MSX標準日本語カートリッジHBI-J1 **標準価格17,000円(税別)**

F1·SOFTWARE

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMM係へお申し込み下さい。
●MSXはアスキーの商標です。

SEPTEMBER
1990

気象庁が真夏日になると予報したある日の午後、Mマガスタッフは都内某所に集合した。“売れるゲーム”の条件とはなにか？　貴重な半日を費やしての討論によって出た結論とは？　あなたはそれを信じますか？

MAGAZINE FOR HOME PERSONAL COMPUTER SYSTEM

CONTENTS

COVER
イラスト/加藤　直之
デザイン/荒井　清和
製　版/宮田　秀樹

13

22

50

NEW SOFT

最新ゲーム徹底解析

SOFTWARE REVIEW

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-796-1903

MSX SOFT TOP 30

まだまだ暑い日が続いているけど、みんな元気にやってるかな？　Mマガは表紙も、中身もパワーアップして、今月も最新情報盛りだくさんだ!!　このTOP30にも新しいコーナーが誕生したので、ぜひ目をとおしてみてくれ。さて、今月の2位は『魔導物語』1-2-3』、女の子の喋り方がとってもグーだぞ。

1 ディスクステーション7月号

●コンパイル　'90年6月8日発売

2位との差を大きく離して、今月もまたまた1位の『ディスクステーション』だ。この7月号には、ぴちぴち水着ギャルのタイトル画面をはじめ、アリスソフトの『D.P.S』やテクノポリスソフトの『シェナン・ドラゴン』など、お色気が満載！

2 魔導物語 1-2-3

●コンパイル　'90年6月20日発売

このゲームも以前ディスクステーションに掲載されていたわけだから、コンパイルの健闘ぶりはスゴイ。MAGICAL VOICE 3D RPGという新しいジャンルで、おしゃべりするする！　モンスターがぬいぐるみのようにかわいいのも特徴だ。

3 三國志 II

●光栄　'90年4月14日発売

前作の『三國志』同様に、息の長いヒットを続けそうな気配の『三國志 II』。さすがに発売直後みたいな勢いはないにしても、いまだにこれだけの人気があるのはスゴイよね。キミも、中国を舞台に壮大な国盗りの戦略を十分に楽しんでみて！

4 シュヴァルツシルト II

●工画堂スタジオ　'90年6月29日発売

おお、初登場でTOP5入りとはイキがいいねえ。この『シュヴァルツシルト II』はシナリオ重視のシミュレーションゲーム。プレーを進めていくうちに、さまざまなイベントが展開するぞ。各国の情勢の流れに、キミはついていけるかな？

5 SDスナッチャー

●コナミ　'90年4月27日発売

先月からワンランクダウンしたものの、まだまだ人気は衰えてない『SDスナッチャー』。ギリアンたちの喜ぶ姿が目に浮かぶようです。かわいいキャラクターとシリアスなストーリー、その両方を楽しめるのがこのゲームのいいところだよね。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
1	NEW	ディスクステーション7月号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円	アプリケーション	4710
2	NEW	魔導物語1-2-3	コンパイル	MSX2	2DD	8800円	ロールプレイング	2500
3	2	三國志Ⅱ	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	14800円 14800円	シミュレーション	2440
4	NEW	シュヴァルツシルトⅡ	工画堂スタジオ	MSX2	2DD	9800円	シミュレーション	1280
5	4	SDスナッチャー	コナミ	MSX2	2DD	9800円	ロールプレイング	1170
6	6	SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記	バンプレスト	MSX2	2DD	8600円	シミュレーション	1160
7	5	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	MSX2	2DD	9800円	ロールプレイング	1070
8	8	FOXY	エルフ	MSX2	2DD	6800円	シミュレーション	1010
9	3	ピーチアップ4号	もものきはうす	MSX2	2DD	3800円	アプリケーション	650
10	7	クォース	コナミ	MSX2	メガROM	5800円	パズル	630
11	11	BURAI上巻	リバーヒルソフト	MSX2	2DD	8800円	ロールプレイング	620
12	18	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円	シミュレーション	610
13	19	テトリス	BPS	MSX2	2DD	6800円	パズル	560
14	12	ルーンマスターⅡ	コンパイル	MSX2	2DD	3880円	テーブルゲーム	500
15	NEW	シェナン・ドラゴン	テクノポリスソフト	MSX2	2DD	6800円	ロールプレイング	420
16	1	ディスクステーション6月号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円	アプリケーション	380
17	10	ドラゴン・ナイト	エルフ	MSX2	2DD	6800円	ロールプレイング	280
18	16	電脳学園シナリオⅠ	ゼネラルプロダクツ	MSX2	2DD	8800円	テーブルゲーム	260
19	20	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円	ロールプレイング	210
20	–	妖魔降臨	日本デクスタ	MSX2	2DD	7800円	アクション	200

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
21	–	ファイナルファンタジー	マイクロキャビン
22	21	グラフサウルス	BIT²
23	15	ナビチューン ドラゴン航海記	工画堂スタジオ
23	23	スペースマンボウ	コナミ
23	27	維新の嵐	光栄

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
23	–	SUPER大戦略	マイクロキャビン
27	22	ロボクラッシュ	システムソフト
28	17	ルーンワース 黒衣の貴公子	T&Eソフト
29	28	シンセサウルスVer. 2.00	BIT²
29	NEW	DPS	アリスソフト

ジャンル

ロールプレイング　シミュレーション　アプリケーション

アクション　アドベンチャー　パズル　テーブルゲーム

集計方法　このランキングは、9ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間　1990年6月1日から6月30日までの期間が対象となっています。

読者が選ぶTOP20

三國志Ⅱ

☗光栄シミュレーションの最新作、キミはもう、中国統一を果たしたか？

さて、毎月みんなのお気に入りソフトを集計するこのコーナーに弟分の登場だ。今までのTOP20に加え、新たに今月のTOP10の集計結果も教えちゃおうというわけ。それにより最新ゲームの人気度が、リアルタイムでわかるという、なかなかスグレもののコーナーだ。

その栄えある第1回TOP1に輝いた『三國志Ⅱ』、来月もその座を守り続けるのかな？

今月のTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	−	三國志Ⅱ	光栄	60
2	−	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	38
3	−	サーク	マイクロキャビン	37
4	−	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	34
5	−	SDスナッチャー	コナミ	31
6	−	イースⅡ	日本ファルコム	30
7	−	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	28
7	−	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	28
9	−	Dante	MSXマガジン	15
10	−	スナッチャー	コナミ	14

●7月7日現在

累計TOP20

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	529
2	2	サーク	マイクロキャビン	481
3	3	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	375
4	4	イースⅡ	日本ファルコム	364
5	5	ルーンワース 黒衣の貴公子	T&Eソフト	207
6	11	三國志Ⅱ	光栄	196
7	6	激突ペナントレース2	コナミ	193
8	7	Dante	MSXマガジン	187
9	8	スナッチャー	コナミ	178
10	9	三國志	光栄	162
10	13	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	162
12	14	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	157
13	10	スペースマンボウ	コナミ	152
14	12	SUPER大戦略	マイクロキャビン	140
15	15	テトリス	BPS	132
16	16	ファイナルファンタジー	マイクロキャビン	123
17	17	アレスタ2	コンパイル	116
18	18	水滸伝・天命の誓い	光栄	97
19	20	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	96
20	19	カオスエンジェルズ	アスキー	93

●7月7日現在

TAKERU TOP10

大幅な変革の行なわれている今月のMマガ。そのなかでここだけはあまり変更がない。新しさについていけないキミは、まるで砂漠にオアシスをみつけたように、ホッとしてしまったんじゃないかな。

しかし、安心はできない。彗星のように現われた、初登場のソフト『吉田コンツェルン』と『リップスティックアドベンチャー2』が1位2位の座を奪ったのだ。また、『ときめきSESIL』もなかなかの健闘ぶりをみせている。さあ、長期独占態勢に入るのかどうか、ウムムって感じで見守ってくれ。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格［税込］
1	吉田コンツェルン	MSXマガジン	MSX2+	4500円(3.5D)
2	リップスティックアドベンチャー2	フェアリーテール	MSX2	6800円(3.5D)
3	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3.5D)
4	天九牌special桃源の宴2 女子高生編	スタジオパンサー	MSX2	3600円(3.5D)
5	野球道データブック90	日本クリエイト	MSX2	2100円(3.5D)
6	麻雀狂時代SPECIAL PARTⅡ冒険編	マイクロネット	MSX2	4900円(3.5D)
7	Devil Hunter	MSXマガジン	MSX1	2000円(3.5D)
8	野球道	日本クリエイト	MSX2	7700円(3.5D)
9	ときめきSESIL	インターリンク	MSX2	4500円(3.5D)
10	スーパー大戦略マップコレクション タケルバージョン	マイクロキャビン	MSX2	3500円(3.5D)

●7月9日現在

吉田コンツェルン

☗今回のオリジナルゲームは『リューベック』。これだけでも楽しめるぞ。

期待の新作ソフトTOP10

エメラルド・ドラゴン

⬆ファンタスティックな魅力あふれる、期待のロールプレイングゲームだ。

なにやらみなれない奴がいる、そう思ったキミは賢い!! それも当然、このコーナーは今月から始まったのだ。いったいなんのコーナーかわかんないよぉー、なんていわないでくれよな。〝発売日まで待ちきれない〞、つまり今一番キミの欲しいソフトはなにかってことを追究するコーナーなのだ。

今回はみんなの意見を聞けなかったので、Mマガ編集部内でアンケートをとってみたぞ。さすがにお給料をくれているのは誰かってことをわかっているらしく、えっ違う純粋に期待してるって? まあどっちでもいいけど、1位になったのは『火星甲殻団 ワイルドマシン』だった。そして2位には『スーパーピンクソックス』、すけべ野郎が多いMマガ編集部では当然の結果といえよう。

と、こんな具合にみんなの欲しいソフトを紹介していくんだけど、

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	−	火星甲殻団 ワイルドマシン	アスキー	7
2	−	スーパーピンクソックス	ウェンディマガジン	6
2	−	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	6
4	−	エメラルド・ドラゴン	グローディア	5
5	−	クォーター・スタッフ	スタークラフト	4
5	−	ドラゴンスピリット	ナムコ	4
7	−	フリートコマンダーⅡ 黄昏の海域	アスキー	3
8	−	DE・JA	エルフ	2
8	−	大航海時代	光栄	2
8	−	天と地と	コナミ	2

●7月7日現在

モニタープレゼントもあるぞ!!

それだけではない。毎月、投票してくれた全員のなかから、抽選で5名の読者に希望の(キミの選んだ期待の新作)ソフトをプレゼントするという、ビックな企画付きなのだ。もしキミがいらないなんていってももう遅い、発売日がくるやいなや迅速に送りつけ、モニターにしてしまうというありがたーい企画なんだからね。投票は巻末のアンケートはがきでオーケーだから、みんなはがきオクレー!!

『三國志Ⅱ』を買った。これがまた、すっごくおもしろかったりする!! とくに共同作戦とか、敵中作敵などの計略コマンドなんてほっぺたが落ちるくらい? おもしろいんだ。でも、あまりほかの国どうしで戦わないのはちょっと不満だな。もし『三國志Ⅲ』がでるなら、この点は改良してほしいね。

東京都 鳥取 孝 20歳

ここはキミたちの、ゲームにたいする評価を紹介するスペースだ。とはいっても、なにも難しく考える必要はない。SOFT WARE REVIEWの読者版と考えてもらえばいい。キミたちの、ゲームへの思い入れや、感想などを、簡潔な文章にして官製はがき、もしくはアンケートはがきで送ってくれ。採用分には、図書券を送るぞ。

調査協力店リスト

北海道

ラルズプラザパソコンランド ☎011-221-8221
デービーソフト ☎011-222-1088
九十九電機札幌店 ☎011-241-2299
光洋無線電機EYE'S ☎011-222-5454
パソコンショップハドソン ☎011-205-1590

東北

庄子デンキコンピュータ中央 ☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店 ☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店 ☎022-291-4744

東京

サトームセンパソコンランド ☎03-251-1464
システムイン秋葉原 ☎03-251-1523
ヤマギワ テクニカ店 ☎03-253-0121
ラオックス 中央店 ☎03-253-1341
第一家電ableパソコンシティ ☎03-253-4191
真光無線 ☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター ☎03-251-0011
富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
マイコンショップPULSE ☎03-255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
ソフトクリエイト渋谷本店 ☎03-486-6541
J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
池袋WAVE ☎03-5992-8627
J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141
ムラウチ八王子 ☎0426-42-6211
J&P 町田店 ☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピュータショップ ☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21太田店 ☎0276-45-0721
パソコンランド21高崎店 ☎0273-26-5221
パソコンランド21前橋店 ☎0272-21-2721
ICコスモランド あざみ野店 ☎045-901-1901
鎌倉書店 ☎0467-46-2619
多田屋サンピア店 ☎0475-52-5561
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム ☎048-642-0111
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
ボンベルタ上尾 ☎048-773-8711
ラオックス志木店 ☎0484-74-9041

中部

真電本店 ☎025-243-6500
PiC ☎025-243-5135
三洋堂パソコンショップΣ ☎052-251-8334
カトー無線本店 ☎052-264-1534
九十九電機名古屋1号店 ☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828
すみやパソコンアイランド ☎0542-55-8819
うつのみや片町店マイコンコーナー ☎0762-21-6136

大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
マイコンショップCSK ☎06-345-3351
J&P阪急三番街店 ☎06-374-3311
上新電機あびこ店 ☎06-607-0950
ニノミヤエレランド ☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
ニノミヤ別館 ☎06-633-2038
J&Pテクノランド ☎06-634-1211
上新電機日本橋5ばん館 ☎06-634-1151
J&Pメディアランド ☎06-634-1511
上新電機日本橋7ばん館 ☎06-634-1171
上新電機日本橋3ばん館 ☎06-634-1131
上新電機日本橋8ばん館 ☎06-634-1181
上新電機日本橋1ばん館 ☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351
J&P千里中央店 ☎06-834-4141
上新電機泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
ニノミヤムセン阪和店 ☎0724-26-2038
上新電機きしわだ店 ☎0724-37-1021
上新電機いばらき店 ☎0726-32-8741
J&Pくずは店 ☎0720-56-7295
J&P高槻店 ☎0726-85-1212
上新電機せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
上新電機いけだ店 ☎0727-51-2321

近畿

上新電機わかやま店 ☎0734-25-1414
ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店 ☎0734-23-6336
J&P和歌山店 ☎0734-28-1441
上新電機やぎ店 ☎07442-4-1151
上新電機たわらもと店 ☎07443-3-4041
J&P京都寺町店 ☎075-341-3571
パレックスパソコン売場 ☎078-391-7911
三宮セイデンC-SPACE ☎078-391-8171
J&P姫路店 ☎0792-22-1221
上新電機にしのみや店 ☎0798-71-1171

中国・四国

ダイイチ広島パソコンCITY ☎082-248-4343
紀伊国屋書店岡山店 ☎0862-32-3411

九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155
ベストマイコン福岡店 ☎092-781-7131
トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
ダイエー宮崎店 ☎0985-51-3166

NEW SOFT

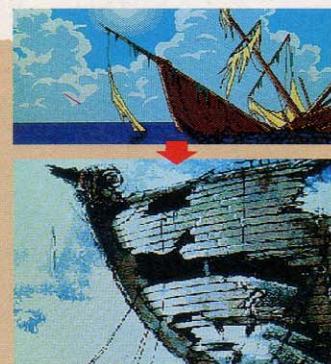
ニューソフトのページはいつも新鮮な情報が載っているから助かると評判です。こりゃどうも。

話題のエメドラについての追加情報、ただいま入荷!

エメラルド・ドラゴン

着々と開発が進んでいる『エメラルド・ドラゴン』。アトルシャンやタムリンをはじめとするメインキャラクターの紹介をはじめ、今月はこのゲームのシステム、そして現在のMSX版の状況をお知らせする。とりあえず今回はオープニングデモまで。

Mマガ7月号でも紹介した、あの話題のRPG『エメラルド・ドラゴン(略してエメドラ)』。ストーリーは以前も紹介しているからそちらを読んでいただくとして、気になるのはMSX版はどこまで開発が進んでいるのか、ってことだろう。この前もらった開発版のディスクがグラフィックデータだけだったから、今回はもう少し期待したいところだなあ……。そんな矢先に編集部に届いたのが、このオープニングのデモ部分と、全体マップが歩ける(ただし、仲間のデータはまだ入っていないらしい)バージョンだ。なんだ、結構順調に開発は進んでいるじゃないか、とまあ担当もほっと胸をなでおろしたのであった。

以前のバージョンではビジュアルシーンで使われるグラフィックを他機種版(PC-9801、PC-8801)と同じものを使うか、それともまったく新しくオリジナルで描き起こしたものを使うか検討中だったため、同じシーンでもふたつのグラフィックデータがあった。しかし、その問題もどうやらオリジナルのものを使うことに決定したようだ。下の画面を見てもらえばわかるように、いずれもイラストから直接取り込んだ気合の入ったグ

オープニングは総天然ショック!

現在開発元であるグローディアが制作しているMSX版とX68000版のエメドラは、なんとグラフィックをすべて新たに描き起こしている最中という。ここに載っている画面はすべてオープニングのデモの一部だけど、描き起こす前のものと比べれば一目瞭然、あまりの違いに驚くはず。水彩画のような超美麗グラフィックのエメドラの世界に、君も酔ってほしい。さらに、このグラフィックはあちこちがアニメーションするそうだ。

広大なイシュ・バーン世界

⬆冒険の地であるイシュ・バーンはかなり広い。迷わないようにしよう。

ラフィックになっている。データを増やしたためにディスクの枚数が多くなってしまうようだが、エメドラのいいところはイベントごとに起きるビジュアルシーンの多さだ。こういったところに手間をかけてもらうのはかえって歓迎したいくらいだ。今月は特別にもうひとつの候補であった他機種版(もちろんこれもMSX用にコンバートしたものを使っている)のグラフィックも載せておいたので、比較してみるとそのすごさがわかるんじゃないだろうか。でもまあ、どちらのほうも捨てがたいところではあるんだけどね。

ところで、もともとこのエメドラは他機種版ですでに発売されており、その人気はいまでも非常に高い。その理由のひとつとして挙げられるのが、壮大なストーリーの中にあって揺れ動くキャラクターたちのドラマだ。エメドラの主人公は、オープニングで登場するブルードラゴンのアトルシャンと、ドラゴン小国に漂流した美少女タムリンのふたり。このふたりのほか、通常アトルシャンたちは5人までのパーティーを組むことができる。もちろん主人公のふたりだけしかいないときもあるけど、シナリオが進むにしたがって、パーティー内にはバルソム、ハスラム、ファルナといったさまざまなキャラクターたちが入れ替わるわけだ。そこには新しい出会いがあり、辛い別れがあり、そして再会もある……。

アトルシャンの仲間たち

アトルシャン

本来ブルードラゴンのはずのアトルシャンは、ドラゴン殺しの呪いのため人間世界ではドラゴンの姿をとることができない。銀色のウロコで一時的に変身しているのだ。

ハスラム

物語の序盤で会うことになるであろう、エルバートの王子。王族という高貴な身分とハンサムな顔立ちを利用して(?)女をだますプレイボーイだという噂がちらほら……。

タムリン

アトルシャンと同じく、本編の主人公を務める。幼いころドラゴン小国に漂流した難破船にただひとり生き残っていた赤ん坊の成長した姿である。数々の魔法を操る。

ファルナ

魔導士の娘として宮廷に育った修道士の娘さん。武術だけでなく、魔法を扱うのもうまい。ハスラムを密かに慕っているというケナゲな一面もある、ファンも多いキャラ。

壮大なストーリーと一緒に、このキャラクターたちが演ずるドラマを味わいながらプレーするのがエメドラの醍醐味だと言えるんじゃないかな。シナリオの出来の良さは業界でも評判らしいので、シナリオには期待していいみたいだぞ。

最後に最新情報だが、MSX版には他機種版にはないサブシナリオをいくつか入れる予定だという。このサブシナリオというのは、ストーリーの本筋からはずれた、解いても解かなくてもいいシナリオ、つまり一種の寄り道みたいなものだと考えてもらえばいい。ただこういったサブシナリオをクリアーすれば、武器屋で買えなかったような強力な武器やアイテムをもらえたりすることがあるのだ。こういう点からも、エメドラは自由度の高いRPGだと言えそうだ。

ほかにもシミュレーションの要素もあるオート戦闘システムなどなど、お伝えしたい点はいっぱいあるんだけど、今月のエメドラ最新情報は、ここまでだっ！

ロールプレイング
- グローディア
- MSX2・2DD
- 今秋発売予定
- 価格8800円［税別］

⬆画面は開発途中のもの。全体マップはすでにできあがっているのだが、画面の左側がまだ寂しいな。

⬆マップはかなり広い。相談コマンドを使えば自分が次にどこに行くべきかはわかるようになっている。

⬆かつては聖地と言われたイシュ・バーン。しかし、何者かがこの地にドラゴンだけが呪殺されるという強力な呪いをかけたのであった。

角笛を吹くタムリン 物語はついに始まる!

まさにアーケード版そのまんま!

麻雀刺客

アーケード麻雀を自宅で……。そんな全国の若者の望みをかなえてくれるのがこのソフト。8人のカワイイ麻雀ギャルが、禁断の世界へ誘ってくれます。

⬆立体感あふれる雀卓で繰り広げられる戦い。気迫パワーなんていうワザもあるのだ。

⬆この方は、よくお見受けする人ですね。

アーケード麻雀ゲームの大家、日本物産が、『制覇』に続いて送るMSXへの移植版麻雀ソフト。それが『麻雀刺客』だ。

ひそかに麻雀の撲滅を狙う闇の組織〝裏麻雀界〟。彼らは、ウハウハ気分でカノジョとデートを楽しんでいる一流雀士のキミの目の前に、つぎつぎと手強い麻雀刺客を送り込んできたのだ。ここで刺客たちの手に落ちてしまうと、麻雀界がピンチに陥るばかりか、愛するカノジョまで奪われてしまう。彼らの野望を打ち砕くためにも、キミは絶対に負けるわけにはいかないのだ。刺客たちはみーんな女の子。ここはひとつ、返り討ちにしてエッチなポーズを拝ませてもらおうではないか!

というストーリーで始まるこのゲーム。深く考えるとあまりにもバカバカしいが、脱衣麻雀とはそんなもの。疑問を持たずに、心ゆくまで快楽の世界を謳歌するのが正解なのだ。

登場するギャルは全部で8人。中にはMSXだけのオリジナルキャラも入っているのだ。ちなみに、ギャルたちはみんなマンガやアニメの登場人物のパロディー。元ネタがすべてわかった人は、もう立派なオタクです。胸を張って町中を歩けません。

さて、気になる出来映えのほうなんだけど、操作方法が若干異なるのとMSXだけのオリジナルキャラが加えられたことを除けば、まさにアーケード版そのまんま!の内容になっている。写真を見てもわかるとおり、立体感のあるリアルな雀卓も、キュートな女の子たちのグラフィックも、アーケードで見なれたあの画面そのもの。移植の出来に関しては、間違いなく満点をつけられるだろう。

あとは、消費税別で9700円という価格をどう判断するか、それぐらいかな。お買い得だ! と思った人は、すぐにパソコンショップに直行してよさそうだぞ。

⬆脱衣シーンその1。表情がナイスです。

⬆脱衣シーンその2。幸せになれそう。

テーブルゲーム
■日本物産
■MSX2・2DD
■発売中
■価格9700円［税別］

Mahjong Assassin 001

ハコ点のランマ

ウエートレスの彼女は、本名らん真理。小学館の雑誌関係で、よくこんな子を見かけるよね。

Mahjong Assassin 002

サイコロのマドカ

いかにもツッパリ女子高生ふう。本名は鮎本マドカ。ランマのカタキとばかりに勝負を挑んでくる。

Mahjong Assassin 00A

待ち伏せのクミ

フリーターの彼女は、ひそかに麻雀刺客のトップを狙ってます。本名は日高くみちゃんでした。

Mahjong Assassin 00B

フイウチのアイ

裏麻雀界のやとわれ刺客だけに、ウデのほうもなかなかのもの。本名は中本愛っていうんだって。

秋の夜長にピッタリのゲーム

DE・JA

デ・ジャ

秋といえば読書？　芸術？　お楽しみは数々あれど、アドベンチャーゲームが一番!!　そんなあなたにお届けする、エルフ期待の新作がこれだっ！

⬆金髪の美女が手招きをする。彼女は何かを伝えたがっているのだろうか……。

「通りすがりの骨董品屋で買った杖を調べてほしい」、その電話がそもそもの始まりだった。電話の相手は、斉藤竜三。太平洋電気という、大企業の専務をやっているらしい。そしてその依頼を受けたのは、自称超新人類考古学者のオレ、はつしばりゅうすけだ。自分でいうのもなんだけど、日本を代表する考古学者のひとりだと思っている。斉藤さんいわく、杖を手に入れた日から不思議な夢を見続けているというのだ。その杖に興味をもった俺は、さっそく杖にまつわる秘密を調べだした。

⬆これが問題の杖だ。ジッと見つめていると、謎が解けるような……わけないか。

しかし、誰が予想しえたであろうか、俺の夢のなかに、斉藤さんから聞いていた金髪の美女が現われたのだ……。それもなにもしゃべらずに、ただ手招きをするだけというのも斉藤さんの夢と同じだ。

⬆ジャングルの奥地の神殿のようだが、なにか手がかりが隠されているのか。

⬆謎の占い師現わる!!　杖を手にして、なにやらつぶやいているようだが……。

そして、そんな俺に追い打ちをかけるように届けられた、斉藤さんの訃報！　斉藤夫人によれば、ひき逃げをされたらしい。これはもう、ただの探偵ごっこじゃ済まされないぞ。俺は、同じ学者仲間の本田美々子に応援を求め、本格的に調査を開始した……。

さあ、これがエルフの最新作DE・JAのオープニングだ。キミは主人公はつしばりゅうすけとなり、数数の謎に立ち向かわなければならない。ただ、このゲームを、そこいら辺にあるアドベンチャーゲームと同じだ、なんてナメてかかってはいけない。とにかくシナリオが長いのだ。そしてそれに伴い、メッセージ量やグラフィックの枚数も非常に多い。アドベンチャーゲームにありがちな、何度行っても同じことしか喋らないなんてこともなく、違和感を感じることなくゲームを進めることができる。

また、大好評の〝女の子が登場するシーンをもう一度見るモード〟や〝ゲームに使われている音楽を聞くモード〟が楽しめるスペシャルディスクも健在だぞ。

アドベンチャー

- エルフ
- MSX2・2DD
- 8月14日発売
- 価格6800円［税別］

美女てんこもり!!

さてさて、エルフといえばやはりこれがなくちゃね。なかには、このためだけにゲームを買う人もいるかもしれないな。今回も期待を裏切ることなく、きれーなねーちゃんが山ほど出てくるぞ！

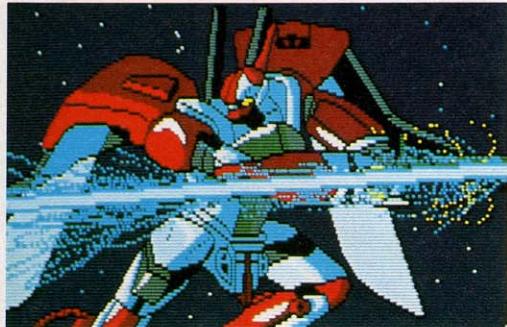
なかでも行動を共にする本田美々子とは、ウハウハの関係になっちゃったりして……、本筋以外でも楽しめること請け合い！

またストーリー上、何人もの女の子と♡ができるなど、まるで夢のようなゲームなのだ。しばし浮世を忘れて、楽しみたいものだ。

これでもかっ！　とばかりに美女がせまってくる！　こんなとき、生きててよかった！　と幸せを噛みしめてしまうワタクシなのでした。えっ、キミもそう？

異次元世界のSFファンタジーなのだ
聖戦士ダンバイン

SFっぽいキャラがたーっくさん登場する未来感覚の人気アニメ『聖戦士ダンバイン』。このほど、ファミリーソフトによってゲーム化されることが決定したぞ。

➡富野由悠季の人気作だけに、期待している人も多いんじゃないかな。

『MSフィールド 機動戦士ガンダム』のヒットがまだ記憶に新しいファミリーソフトの最新作は、『ガンダム』と同じ富野由悠季原作の『聖戦士ダンバイン』だ。
『ダンバイン』は、数年前にテレビアニメとして大人気を博した作品で、バイストン・ウェルと呼ばれる異次元世界を舞台に、搭乗者のオーラで操作するオーラバトラーという乗り物が登場するSFっぽいファンタジー。今回のパソコン版は、ストーリー性を重視したシミュレーションゲームに仕上げられる予定で、ゲーム途中にはストーリーを盛り上げてくれるビジュアルシーンが多数用意されているそうだ。

⬆テレビアニメでおなじみの顔もいます。

⬆シナリオの出来映えにも注目したいね。

プレーヤーは物語の主人公であるショウ・ザマという人物に扮する。まずは自軍の戦力を整えたうえで攻略目標に接近し、戦闘に勝利すると次のシナリオに進めるようになっている。戦闘モードでは、効率よく戦うためにエネルギー配分を計算することが勝負のカギを握っているのだ。

気になるシナリオは、テレビアニメ版のストーリーをもとに、富野氏の著作『オーラバトラー戦記』、『リーンの翼』、『バイストンウェル物語』の世界を織り交ぜ、さらにファミリーソフト独自のキャラクターやストーリーなども加えた内容になるらしいぞ。

シミュレーション
■ファミリーソフト
■MSX2・2DD
■発売日未定
■価格8800円［税別］

ランダーの珍道中がスケールアップ!
ランダーの冒険Ⅲ

これまでディスクステーションの増刊号に入っていたランダーくんの冒険シリーズが、うーんとボリュームアップ！ おまけディスクつきで三たび登場するのだ。

➡今回、ランダーは謎の勇者としてゲームの後半に登場するんだそう。

このところ好調に新作を発表し続けているコンパイルから、また新しい便りが届いたぞ。ディスクステーションの増刊号でおなじみだった『ランダーの冒険』シリーズが、新しい要素をふんだんに取り入れて帰ってきたのだ。

⬆コマンド選択で町中どこへでも行ける。

⬆戦闘シーンはハンパじゃないスゴサだ。

基本的には、前作までと同じように、フィールドを歩き回って旅を続けるタイプのロールプレインググゲームなんだけど、ひと筋縄ではいかないところがコンパイルのいいところ。まず、戦闘シーンがとっても凝っている。突然分身してしまうヤツや、剣で斬れば斬るほど強くなっていくヤツなどなど、敵はひとクセもふたクセもあるヤツばかり。効果的な魔法を選んだり攻撃のタイミングを見計らったりと、さまざまな戦略を立てて挑むことが必要になってくるのだ。

また、フィールドを移動するときはさながらアクションゲームのノリ。ウロウロと歩き回ってるモンスターを、ときにはかわしたり、またときには果敢に戦闘を挑んだり、と緊張感がタップリ味わえるようになっている。

そのほかにも体力回復用の食べ物を作る〝料理〟コマンドなんてのがあるし、リアルなアニメーションはコンパイルのお手のもの。さらには、開発途中でボツになった〝NGディスク〟なるものまでオマケでついてくるんだから驚きだ。

ロールプレイング
■コンパイル
■MSX2・2DD
■発売日未定
■価格未定

世紀のゴルファーが選んだ名門コース

ジャック・ニクラウス チャンピオンシップゴルフ

ゴルフの帝王ジャック・ニクラウスが、このゲームのために特別に選んだ3つのコース。ゴルフ好きには夢のような、3Dゴルフシミュレーションゲームだ！

➡このゲームのためにジャック・ニクラウスが厳選した、難攻不落の18ホールだ。

ジャック・ニクラウスといったら、ゴルフをやらない人でも名前を知っているぐらい有名なゴルファーだね。全米で大ヒットしたジャック・ニクラウスのゴルフゲームが、ついにMSXでも登場したぞ。

コースは全部で3つ。まず、ジャック・ニクラウスがこのゲームのために、アメリカとイギリスの名門コースの中から厳選した、とくに気に入っている18ホール。それから、彼が1981年に設計したコースのキャッスル・パインス・ゴルフ・クラブ。そして、彼が設計したコースの中で最も偉容を放っているゴルフ・クラブ・アット・デザート・マウンテン。以上3つのコースで、全54ホールが入っている。

コンピューターが担当するプレーヤーは、ジャック・ニクラウスを含む9人。大スライスを連続するビギナーから、一流の技量をもつオールラウンドプレーヤーまで、その実力やクセはさまざま。彼らを相手に、マッチプレー、スキンズ、ストロークプレーの3つのプレーモードで対戦をしていくのだ。

ジャック・ニクラウスがよりすぐったというだけあり、難解なホールばかりだが、今までのゴルフゲームじゃものたりないという人にはうってつけだ。驚異の3D画面だから臨場感もたっぷりで、迫力のあるゴルフシミュレーションを楽しむことができるぞ。

⬆コロラド州にある景観が美しいコース。

⬆通称コチーズと呼ばれているコースだ。

シミュレーション
■ビクター音楽産業
■MSX2・2DD
■発売中
■価格8800円［税別］

やあ、今月もまたお会いできましたね

ディスクステーション9月号

ほらね、今月もあったでしょう。心配しなくても毎月来るものは来るのね。あー、よかったよかった。でも半ページに戻ってしまったのだ、ごめんなさい。

➡つ、ついに出た！バニーガールだぞ。とってもとってもかわいいのでーす。

あい変わらずTOP30の1位を独走しているDS。9月号も暑さを吹き飛ばす、盛りだくさんの内容だ。

まず、ゼネラルプロダクツの『電脳学園シナリオⅠ』の遊べるバージョン。10問答えると、女の子脱ぎ脱ぎのお楽しみが待ってるよ。

⬆クイズに答えて女の子を脱がせちゃお。

出される問題は、SFやアニメに関するマニアックなものばかり。女の子に見とれているだけじゃあ脱いではくれないぞ。そして、ソニーの『らくらくアニメ』もデモで、前号の『HAL ノート』に続くツールソフトの紹介だ。

⬆人気者のランダーくんにまた会えるぞ。

もうひとつ、デモとして掲載されているのが、コンパイルが今秋発売を予定している『ランダーの冒険Ⅲ』の予告。このゲームはDSに入っていたものとはシステムが違うけれど、前作を知らなくても楽しめる、フィールドタイプのRPGだ。自分で調理して食べることにより体力を回復させる〝お料理〟コマンドは、ちょっと変わっていておもしろそうなのだ。

さて、連載7回目となった『ブラスターバーン』は、そろそろ最終回が近づいてきたというううわさもちらほら。展開が楽しみだね。

ほかには、性別という問題に真っ向から取り組んだという異色的小説『アリスは女の子？』や、あーとぎゃらりー、電脳占いなど、いつもどおり期待を裏切らない内容だから、安心して買ってね。

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■発売中
■価格1940円［税別］

天使たちの午後シリーズ最新作登場!!

天使たちの午後 番外・Ⅲ

ジャストといえばこのゲーム、といわれるほど有名なシリーズ『天使たちの午後』の新作がやっと発売されることになったのだ。今回も期待していいよーん。

➡彼女がこのゲームのヒロイン、高円才瑠璃ちゃんだ。ほんとにかわいいなぁ。

『天使たちの午後』というと、まだ、パソコンソフトがテープ版全盛の時代から発売され続けてきたシリーズだ。第1作が当時としては抜群にレベルの高いグラフィックを誇っていたため、人気が高くどんどん続編が作り続けられているのだ。今でもこのシリーズには根強いファンが多いらしい。

その最新作である、番外編のパート3がいよいよ発売されることになった。では、ストーリーを紹介しよう。

主人公はとある私立高校に通う平凡な男子学生。冬休みが終わり、久しぶりに幼なじみの恭子とふたりで登校中、ものすごい美少女の姿が目に飛び込んできたのだ。長くサラサラした髪の毛、短めのスカートからのびる白い足。ぱっちりと澄んだ瞳。数人の女友達と一緒に歩いていても、しっかりと自分の存在を主張している、そんな女の子だった。こんな娘をほうっておく手はない。なんとしてでもお近づきになって、絶対に口説き落としてみせるぞ！　とまぁ、こんな感じのお馴染みの内容なんだけど、なぜか飽きないんだよね。

この美少女、高円才瑠璃ちゃんを射止めるのが最終目的なんだけど、ほかにも6人の女の子がストーリーに絡んでくるからね。かなり、いい思いができるんじゃないのかな。酒池肉林、ですかね。

⬆グラフィックのレベルは昔から高いね。

⬆魅力的な女の子がたくさん登場するぞ。

アドベンチャー
■ジャスト
■MSX2・2DD
■発売日未定
■8800円［税別］

カードで勝敗を決定する野球ゲームだ

ドキドキカードリーグ

野球シミュレーションもいろんなタイプが登場したけれど、このゲームは今までとはちょっと違うぞ。カードを使って勝敗を決定するところが売りなのだ。

➡左右がピッチャーとバッターのステータス。下に並んでいるのが打撃カードだ。

⬆バニーガールのお姉さんが実況中継中。

野球シミュレーションというと、自分が監督になったつもりで選手に指示を与えたり、特訓させたりして、ゲームを勝ち進め優勝するのを目的としたゲーム、と説明すればいいだろうか。実際の野球に近づければ近づけるほど、熱狂的な野球ファンはよろこぶけど、フツーの人にとっては、難しすぎてついていけないことも考えられる。そこで、もっと気楽に野球のシミュレーションを楽しみたい人はコレ、『ドキドキカードリーグ』だ。このゲームでは、その名のとおり、投手と打者の勝敗をカードを使って決定する。という単純明快なシステムを採用している。

たとえば攻撃側をやるとすると、まず敵チームのピッチャーがこれから投げようとする球のカードが画面に1枚表示される。このカードには球種と威力が示されている。そこで、プレーヤーはこのカードを見て、自分の手持ちの4枚のカードの中から、この球を打つために最適なカードを選び、それを出す。そこでコンピューターが両選手の打力、守備力などを計算し、内野ゴロからホームランまでの打球判断をするわけだ。こうして9回まで試合をし、最終的には9つの試合に勝てば優勝だ。もちろんこれはすけべソフトだから。1試合勝つごとに女の子たちのエッチなシーンが登場するぞ。

⬆勝つとこんなグラフィックがおがめる。

シミュレーション
■グレイト
■MSX2・2DD
■発売中
■5800円［税別］

ナンパ野郎に捧げるアドベンチャーだ
きゃんきゃんバニー スペリオール

自分の手帳に、何人の女の子の電話番号を書き込むか、ということを生きがいにしている人種、ナンパ師。さあ、キミも今日から彼らの仲間入りだ。

➡ずらりと並んだ4人の女の子。みんなかわいいからなぁ。目移りしちゃうぜ。

ナンパをテーマにしたすけベソフトというのは意外と数が多い。ナンパゲームというのは、まず、ひとりの女の子にお近づきになるところから始まって、脅かしたり、なだめすかしたり、あの手この手、手段を選ばず女の子を口説き落とすタイプのゲームだ。口説いたあとは、甘い言葉をささやいたり、プレゼント攻撃をしたりで、もっと親密な関係になって……。と、続いていくわけね。

⬆看護婦も俺の手にかかればイチコロさ。

⬆観覧車の中でふたりっきり。チャンス。

さて、このゲームは言うまでもなくそうしたナンパアドベンチャーゲーム。ディスク3枚の中に、たっぷり12人の女の子たちが詰まっているのだ。高校生から受付嬢まで、じつにさまざまなタイプの女の子たちなので、キミの好みの娘もいるんじゃないかな？

しかし、現実同様、ゲームの世界は厳しい。女の子だって誰とでも親しくなるわけではないのだ。女の子の扱い方を心得ていないやつはナンパ師になるのは不可能だ。でも、ご安心。ゲームの中ではいつも頼もしい味方がそばにいてくれる。彼の助言を参考にすれば、女の子が苦手な人でも、口説くことができるはずだ。

もちろん、これはゲームだから現実と同じ方法が通用するわけではないけど、ナンパ師を目指す人は、参考書だと思ってやってみるといいのではないかな？

アドベンチャー
■カクテル・ソフト
■MSX2・2DD
■発売中
■6800円［税別］

前田俊夫原作のコミックをゲーム化!
うろつき童子

すけベソフトにもクオリティーが求められるようになった今日このごろ。ついにすけベソフト界に気合の入った大作アドベンチャーゲームが登場したのだ。

➡この男が超神候補のひとり、尾崎正志だ。だが、本当にこいつは超神なのか？

『うろつき童子』は、前田俊夫原作の人気コミックをもとに作られたアドベンチャーゲームだ。アニメビデオも制作されたほどの有名なマンガなので、原作を知っている人もかなりいるだろう。知らないよ、と言う人のためにストーリーを簡単に説明すると……。

人間は気づいていないが、この世界は人間界、獣人界、魔界の3つから形成されていた。しかし、魔界に古くから伝わる超神伝説には、この世に超神が蘇るとき、3つの世界が統合され、無限の世界を作り出す、と予言されていたのだ。その超神を捜し出すため、魔界から人間界にやってきた男、それがこのゲームの主人公、天邪鬼なのだ。彼は超神の匂いを追ってとある学園にやってきた。そして、その学園の中から3人の超神候補を選び出すところまで行き着いたのだが……。

⬆このコートで超神の匂いがするぞ。

⬆更衣室をのぞいている場合ではないぞ。

という背景でこのゲームは始まる。キミは天邪鬼となって学園を捜査し、超神を見つけ出さなくてはならないのだ。アドベンチャーとしての出来はかなり高くて、推理風の展開あり、どんでん返しありの飽きさせないシナリオがみごとだ。そのうえ、美麗なグラフィック画面は200枚以上！ この点だけでも、どんなに気合の入った作品かわかってもらえるだろう。この秋の目玉ソフトですぞ。

アドベンチャー
■フェアリーテール
■MSX2・2DD
■発売中
■7800円［税別］

菅沢美佐子の

全国新作予報

猫が暑さでびろびろーんとのびているのを見ると、平和なきもちになります。ところで、気がつくと猫と同じ格好をしていることが多いのは、なぜかしら。

こんにちは。菅沢美佐子です。みなさん夏休みはいかがお過ごしでしょうか。私は旅行に行くつもり。でも、いったいどこに行くのかな。まだわからないのです。

それでは、今月の情報をお伝えします。まずゼネラルプロダクツの『電脳学園Ⅱ ハイウェイ・バスター!!』の開発中画面が届きました。前作と同じくクイズゲームで、今回の出題内容は、交通法規を中心とした乗り物クイズ。3人のかわいい女の子がお相手してくれます。発売は、8月下旬の予定です。

前号で『ランペルール』の発売を予定している、とお伝えした光栄では、その前に『大航海時代』を出すそうです。16世紀初頭を舞台にした、海の男の物語。プレーヤーはポルトガル人の冒険家となって、広大な海で情報を収集したり貿易で富を築いたりしながら、ポルトガルで最高の爵位を獲得するのを目的とします。ジャンルはもちろん、シミュレーション。発売は9月の予定です。次号でくわしく紹介しますのでお楽しみにね。

次に、BIT²から8月に発売される『スーパーピンクソックス』のお知らせです。ピンクソックスでおなじみのまなみちゃんを中心としたアドベンチャー『まなみのどこまでイクの？』と、こちらもおなじみ、ゆうちゃんを主人公としたRPG『ガルナ・ダダ』の2本立て。キュートな女の子が勢ぞろいの、スーパーピンクな内容なのです。

SFやアニメなどからのマニアックな乗り物クイズも用意された『電脳学園Ⅱ』。

光栄といったら、歴史シミュレーション。『大航海時代』に期待しましょう。

いつもの数倍楽しめそうな『スーパーピンクソックス』はもうじき発売です。

さて次は、スタークラフトの今後の予定です。前号で『ファンタジーⅣ』と『クォーター・スタッフ』の2本を開発中とお知らせしましたが、クォーター・スタッフのほうは移植を見合わせることになったそうです。残念ですが、でもそのかわり、ほかに2本の移植の予定があるそうです。『ドラゴンウォーズ』と『マジックキャンドル』で、どちらも本格派RPG。大きく分けるとドラゴンウォーズは『マイト・アンド・マジック』タイプで、マジックキャンドルは『ウルティマ』タイプ。発売は来年の初めごろになりそう、とのこと。

8月14日に『DE・JA』を発売するエルフでは、10月中旬に『RAY・GUN』というアドベンチャーゲームを出すそうです。グラフィックに定評のあるエルフ、今回もきっとかわいい女の子が脱ぎ脱ぎしてくれるのでは。期待しましょう。

さて、かねてから噂のあったマイクロキャビンの『サークⅡ』が、ついにMSXでも登場します。発売日は未定ですが、前作がとても出来のよいゲームだったから、期待しちゃいますよね。じつは私もすっごく楽しみ。ちらっと聞いた話では、かなりスゴイものになりそうとか。何がどうスゴイのかは、わかりしだいお伝えしますね。

最後に、ディー・オーの『エクスタリアン』が8月下旬に発売されるというお話。なんてことのない小さな町で、15歳から20歳までの女の子が、次々と蒸発するという事件が発生。彼女たちが町の古びた遊園地の中に監禁されているのでは、と報じた週刊誌の取材のため、主人公は閉鎖された遊園地にひとり乗り込む……というストーリー。かなり本格的なRPGで、エッチなお楽しみも待っています。

それでは、今月はこのへんで。

蒸発した美少女たちは、いったいどこへ？『エクスタリアン』も近日発売。

■メーカーさんこんにちは

今月からこのコーナーでは、メーカーさんの近況やこぼれ話、果てはプライベートなお話まで、私がキャッチしたメーカーさんのあらゆる情報をお伝えしようかと思います。

まず今回は、コンパイルの営業の田中さんと、BIT²の小坂谷さんのお話ね。このふたりの共通点は、夜中でも忙しく働いているということ。もちろん、そういう方はほかにもたくさんいらっしゃると思います。ただ、このふたりが夜中に電話をかけてきたのを私が受けた、というのが何度かあって、それで印象に残っていたのね。夜中の2時ごろに、会社の電話で当たり前のように「こんばんは。お世話になっております」とか言い合ってるのって、ヘンでしょ。とくに小坂谷さんの場合は、会社が近いこともあり、何かあると(何もなくても)すぐにいらしてくれて、助かります。これからもお願いしますね。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は7月20日現在のものです。

8月発売のソフト	
7日	●ドラゴンスレイヤー 英雄伝説　日本ファルコム MSX2/2DD/8700円
10日	●ディスクステーション9月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
11日	●ファミクルパロディック2　BIT² MSX2/2DD/6800円
14日	●DE・JA　エルフ MSX2/2DD/6800円
15日	●スーパーピンクソックス　ウェンディマガジン MSX2/2DD/価格未定
20日	●MIDIサウルスVer.1.00ST　BIT² MSX2/ROM+2DD/19800円(予価)
上旬	●ミュージックエディター音知くんデータ集Vol.1　TAKERUソフト MSX2/2DD/2500円(TAKERUで発売)
上旬	●ミュージックエディター音知くんデータ集Vol.2　TAKERUソフト MSX2/2DD/2500円(TAKERUで発売)
中旬	●天使たちの午後 番外Ⅲ　ジャスト MSX2/2DD/8800円
下旬	●電脳学園Ⅱ ハイウェイ・バスター!!　ゼネラルプロダクツ MSX2/2DD/8800円(予価)
下旬	●エクスタリアン　ディー・オー MSX2/2DD/6800円 ●晴れのちおおさわぎ　カクテル・ソフト MSX2/2DD/6800円(予価)

9月発売のソフト	
7日	●ディスクステーション10月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
21日	●世界でいちばん君が好き!　カクテル・ソフト MSX2/2DD/5800円
25日	●Misty Vol.5　データウエスト MSX2/2DD/5000円
26日	●ピーチアップ6号　もものきはうす MSX2/2DD/3800円
中旬	●聖戦士ダンバイン　ファミリーソフト MSX2/2DD/8800円
下旬	●ランダーの冒険Ⅲ　コンパイル MSX2/2DD/価格未定
下旬	●電脳学園Ⅲ トップをねらえ!　ゼネラルプロダクツ MSX2/2DD/8800円(予価)
下旬	●星の砂物語　ディー・オー MSX2/2DD/6800円

10月発売のソフト	
9日	●ディスクステーション11月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円 ●RAY・GUN　エルフ MSX2/2DD/6800円 ●メルヘン・パラダイス　グレイト MSX2/2DD/6800円 ●ポッキー2　ポニーテールソフト MSX2/2DD/価格未定

11月発売のソフト	
8日	●ディスクステーション12月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
22日	●ピーチアップ7号　もものきはうす MSX2/2DD/3800円
25日	●Misty Vol.6　データウエスト MSX2/2DD/5000円
中旬	●クォーター・スタッフ　スタークラフト MSX2/2DD/価格未定 ●プロの碁 パート3　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/9800円(予価)

12月発売のソフト	
7日	●ディスクステーション1月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円 ●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト MSX2/2DD/8800円 ●タッグ・オブ・ウォー　ザイン・ソフト MSX2/2DD/6800円

発売日未定のソフト	
	●火星甲殻団 ワイルドマシン　アスキー MSX2/2DD/価格未定 ●フリートコマンダーⅡ 黄昏の海域　アスキー MSX2/ROM/価格未定 ●ダンジョンハンター　アスキー MSX2/ROM+プラスXターミネーターレーザー/価格未定 ●ランスⅡ 反逆の少女達　アリスソフト MSX2/2DD/6800円 ●エストランド物語　イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定 ●斬 夜叉円舞曲　ウルフチーム MSX2/2DD/価格未定 ●バーミリオン　グレイト MSX2/2DD/6800円(予価) ●エメラルド・ドラゴン　グローディア MSX2/2DD/8800円(予価) ●大航海時代　光栄 メディア未定/価格未定 ●ランペルール　光栄 メディア未定/価格未定 ●天と地と　コナミ MSX2/2DD/価格未定 ●ティル・ナ・ノーグ　システムソフト MSX2/2DD/8800円 ●麻雀悟空 天竺へのみち　シャノアール MSX2/ROM/価格未定 ●ファンタジーⅣ　スタークラフト MSX2/2DD/9800円 ●ドラゴンウォーズ　スタークラフト MSX2/2DD/9800円 ●マジックキャンドル　スタークラフト MSX2/2DD/9800円 ●ドラゴンスピリット　ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/7800円(予価) ●ビバ ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/6800円 ●無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪　ファミリーソフト MSX2/2DD/7800円 ●シンセサウルスVer.3.0　BIT² MSX2/2DD/価格未定 ●スコアサウルス(仮称)　BIT² MSX2/2DD/価格未定 ●エセラアンドジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス　ブレイン・グレイ MSX2/2DD/価格未定 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ　ポニーキャニオン MSX2/2DD/7500円(予価) ●銀河英雄伝説Ⅱ　ボーステック MSX2/2DD/価格未定 ●サークⅡ　マイクロキャビン MSX2/2DD/価格未定 ●エリート　マイクロプローズ・ジャパン MSX2/2DD/価格未定

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。なお、TAKERUから発売されるソフトは、消費税を含みます。

梅雨のさなかにやっちゃいました

ロードス島戦記

■ハミングバードソフト　MSX2　9800円[税別](2DD)

ひょんなことからプレーした『ロードス島戦記』。俺がこのゲームを始めるきっかけから終わりまで、現在進行形で書き進めていこう。謎の人物、天の声も出現し、話は幻想的な世界に突入するのだ!?

6月某日。外は雨、じつにじめじめしていてうっとうしい。こんなときは爽やかな曲でも聞かないと原稿の進みが遅くなる。さて、何をかけようかな？　うん、これ、中島みゆきのベストにしよう。あーめが好きです、あーした天気になーれ……。うー、よけい憂鬱になってしまった。あーいらいらする。少し気分転換でもするか。原稿はあと回しでいいや。えーっと、何をするかな。そういえばこの前メーカーから送られて来たビデオがあったな。そうだ、あれを見よう。これ一体何だろう。エッチなやつかな……、ふふふ。お菓子とティッシュの用意はオーケー、明かりを消してと。ふーん、アニメか。「お兄ちゃーん」ってやつかな。ふーむ、違うみたいだな。げ、中でも雨が降ってるよ。ふえーん、これじゃ気分転換にならんよ。しかし、これは……。なかなかおもしろいじゃないの。これ、なんていうんだ？　ロードス島戦記？　そういえばMSXでこれのゲームが出てたよな。ふむ、これも何かの縁、ゲームのほうもちょっくらやってみるとするか……。福田さーん、『ロードス島戦記』貸して。「うん、いいわよ。これ。でも、もりけんさんがすけべじゃないゲームやるのってめずらしいね」

大きなお世話だ。俺だって年中すけべソフトだけやっているわけじゃないんだぞ。まぁいい。とにかく始めてみようか。予想どおりRPGだな。RPGというとやはり初めはキャラクターメイキングだよな。さて、名前は何にするかな？　うーん、松坂季美子にでもしておくか。あとは適当でいいや。いよいよゲームスタートだ。とりあえず酒場に行って村人の話を聞くとしよう。やっぱり基本は情報収集だよな。おや、何だおまえは。えっ、仲間になってくれるの？　そういえばこいつビデオに出てきたメンバーのひとりだぞ。げっ、こいつ強い。背に腹は替えられない、誰かと交換してしまおう。じゃ、季美子ちゃん、キミと別れるのは辛いけど、しばらくこの酒場で待っててね。いつかきっと迎えに戻ってくるからね……(しかし、いくつかの町を回り、正規の強力なメンバーが揃うと、いまさらひ弱な初期パーティーなど役に立つはずもなく、1週間後、ついに季美子を迎えに行くことなくゲームは終了してしまうのであった)。

そして、ゲーム開始3日後。

ふーむ、けっこうはまっちゃったなぁ。しかし、このゲームは設定がマニアックだよな。とくに戦闘シーンなんか完全にシミュレーションしてるし、じつに俺のマニア心をくすぐってくれるぜ。魔法が敵味方関係なく威力を発揮しちゃうゲームってこれくらいじゃな

やっぱりディードが好きっ!!

正規のパーティーの中には女性のキャラはひとりしかいない。それが、ハイエルフの精霊使い、ディードリット、略してディードである。この娘は男まさりでおてんばなのだが、じつはリーダーのパーンに密かな思いを寄せている、普通の多感な女の子なのである。俺って、見掛けはきついけどじつはかわいいって娘が好きなんだよなぁ。

さて、ここには3人のディードが描かれている。出渕裕氏の原画、ゲーム中のグラフィック、もりけんのコーナーのイラストでおなじみの池上明子嬢の作品。キミの好みのディードはいったいどれだろうか？

⬆出渕裕氏の原画ではかなりきつい顔をしている。こういう顔もステキ。

⬆これはディードが実家でくつろいでいるシーン。しんぼうたまらん。

もっと²

ロードス島の世界を味わおう!!

FUKUJINZUKE

⬆失礼だが水野良の似顔絵が非常に似ていてじつに笑える。

⬅デフォルメするとけっこうかわいくなるもんだな。

このソフトはロードス島戦記の続編というわけではない。ただ、これを持っていると本編のゲームをもっと楽しむことができるというものだ。

⬆これが噂のニューバージョン闘技場。敵もかなり強力になったぞ。

中に入っているものは、ゲーム画面をパズルにしたものや、ゲーム中のBGMが聞けるユーティリティー。ためになる水野良のロードス島Q&A。敵が新しくなったアランの闘技大会などだ。これは本編で使用したキャラクターを移してきて戦うことができ、セーブも可能なので経験値稼ぎにも使えるぞ。

ロードス島戦記福神漬

■ハミングバードソフト　MSX2
3800円[税別](2DD)

VIDEO

同名小説をアニメ化したものだ。といってもその小説はゲームをもとにして書かれたわけだから、ゲームのアニメ化といっても差し支えないだろう。アニメはゲームとも小説とも異なった趣があるのでロードス島のファンに限らず、RPGが好きな人なら絶対に楽しめるはずだ。ゲームに登場した人物などの背景や性格を知るのに役立つぞ。全13本組。これから月1本ペースで続々と発売される予定。お問い合わせは角川書店のほうにどうぞ。

BOOK

このゲームを2倍楽しみたかったら、最低読んでおいてほしいのが小説版ロードス島戦記だ。現在角川文庫から4冊の単行本が発売されている。ゲーム版のシナリオは、小説では1巻にあたる。これを読んでおくと、あそこにあれがあるはずだとか、つぎはこう展開するな、というふうにゲームを進めていく上でかなり参考になる。そしてなによりも、ゲームのキャラクターに愛着が持てるようになるのだ。ゲームでは説明不足だったところも補ってくれる。ぜひ、1巻だけでも読んでみてくれ。

い……。あっバカ、敵を追いかけるんじゃない！　そっちに行ったらブリザードの呪文に……。あーあ、巻き込まれちゃったよ。まったく、おまえには知能ってものがないのか！　味方のかける呪文の範囲ぐらい把握しておけよな。この調子じゃいつか仲間に殺されちまうぞ。先が思いやられるぜ……。

天の声「キャラクターはあなたの指示どおりに動いているのです。それを怒るのは筋違い。魔法をかけるときに、移動攻撃コマンドを使ったあなたが悪いのです」

ん？　今、なんか聞こえたような気がしたが空耳かな？　最近、疲れがたまってるからな。とにかく続きをしよう。このモンスターはあと一撃で倒せるはずだからと。げっ、ファンブル！　しかも武器まで壊れてしまった。ええーい、こんなに成長させてやったというのに武器ひとつ満足に扱えないのか、このまぬけ！　しかもいまだに攻撃をミスしやがる。騎士なんだからしっかり戦えよな。

天の声「それはミスしているんではなくて、モンスターの鎧がダメージを吸収しているのです。武器の攻撃力を高める呪文をかけてあげたほうがいいと思いますよ」

ん、まただ。やい、いったいおまえは誰なんだ。

「私は天の声。あなたのプレーがあまりにアバウトなんで見るに見兼ねて助言申し上げた次第です」

ほほう、ではいろいろ教えてもらおうじゃないか。じゃあまずこのアイテムの効力を教えてくれい。

「あ、それは売ってください」

え、売っちゃっていいの？

「このゲームでは今までの常識を打ち破った、何の意味も持たないアイテムっていうのがたくさんあるんです。いちど使用してみて、なにも起こらなかったら、そういうアイテムですので売ってお金に換えてください」

ふうむ、それは知らなかった。なんかいわくありげな名前だからきっととんでもない力を持っているんだろうと思っていたのに、がっかりだな。んじゃ、これは？

「それは、最近発売されたMSX版の『ロードス島戦記福神漬』で詳しく説明されていますから、そちらを参照してください」

おっ、宣伝したな。さては、おまえメーカーの回し者だな。

「ぎくっ。べ、べつにそういうわけでは……。では、私はこのへんで失礼致します」

おい、待て……。消えちゃった。一体あいつは何者だったんだ。

それから数日たった今でも、あのときの声の主は不明だが、おかげでゲームも無事終了し、おまけに原稿も書けた。やつに感謝しなくてはならないだろう。天の声よ、キミはきっとハンサムでかっこよくてすばらしい……。

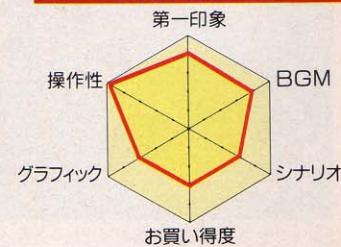
もりけん「こらー、勝手に原稿をいじくるなー！」

天の声「ひー、逃げろー!!」

評/もりけん
(あの野郎どこへ逃げやがった)

⬆種族や職業がたくさんあるからキャラクター作成は何回やってもあきないのだ。

⬆戦闘シーンはシミュレーションに近い。頭を使うけどそこがおもしろいんだな。

5段階評価

とにかくおしゃべりなゲームです

魔導物語 1-2-3

しゃべる、かわいい、と大評判の『魔導物語 1-2-3』は、『ディスクステーションスペシャルクリスマス号』に掲載されていたもの。新たに前後のエピソードを制作し、発売となったおめでたいゲームってわけ。

なんだか最近、心ない人たちの原稿によって、私のイメージがだんだん違う方向（つまりえっちな）に行ってるような気がします。だいたいさあ、本気でうふーんだのあはーんだの言って、くねくねしながら仕事してる人なんかいる？　それが私だ？　ちぇ、大きなお世話よ。気が小さいって、ソンね。

さて、魔導物語1-2-3は、もともとは3部構成で企画されたゲームで、まん中の一部がディスクステーションに入っていたんだよね。それが大人気で、もっと規模を大きくして発売してしてーというユーザーからの要望が、たくさん寄せられたんだって。さあ、その人気の秘密は？

ここに、コンパイルさんが魔導物語のウリを挙げている資料があるので、その中からいくつか選んで私の感想を述べることにしようではないかって偉そうでしょ。いいのいいの。だってコンパイルの営業の田中さん、私と電話してるとテレクラのおねえさんと話してるみたいだって言ってたそうだし。じゃ、そういうことで始めるから。

まず、最大の特徴は、サンプリングで登場キャラクターが叫んだり歌ったりしゃべったりするということ。呪文をとなえるとき、ばよひひーっとか聞こえてくると、楽しくなっちゃう。なんでも放送局のアナウンサーやコンパイルの社員の協力によるものらしい。とくに私が好きなのは、魔法を増幅するダイアキュートを3回ぐらい連続でとなえるとき。ダダダ、ダイアキュートッというように、ことばの頭が何重にもなって、ラップみたいでカッコいいんだわ。

次に、ライフや魔法の力を数字ではなく、顔の表情や気分で表現するという点。疲れてくるとだんだん元気がなくなってきて、とほほって顔になっちゃう。これは感情移入はしやすいけれど、表現があいまいだからちょっと不便かな。

そして、敵のユニークな攻撃方法。くさーい体液を出してほかのモンスターを引き寄せたり、これまたくさーい息を吐いて相手の動きを鈍くさせたりと、それぞれ個性的な方法で攻めてくる。だから、こっちも敵によって攻撃方法を考えなければならないのね。これは、面倒だけど、おもしろい。

で、そのモンスター、全体的にぬいぐるみのようなかわいさ。

■コンパイル　MSX2　8800円［税別］（2DD）

でもやっぱり、敵ではないけどカーバンクルが一番かわいい。こんなのが本当に生きててそのへんぴょんぴょんはねてたら、絶対つかまえて肩にのせちゃう。あーん、やっぱり肩ではなくて、豊かな胸のあいだにはさんで……やめた。

えーと、自分でマッピングしなくても済むという自動マッピングシステムね。これは、あまり役に立たなかった。だって、いちいちコマンド選択して出さなければならないんだもん。しかも、消さなければ進めないから、マップを見ながら進むということができない。まあ、複雑なマップではないから、そんなに苦労はしなかったけど。

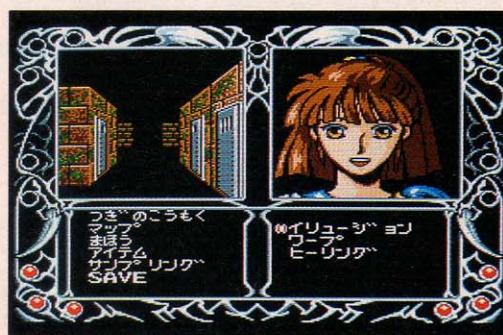
そうそう、このゲームではアイテムも変わっている。ふくじんづけ、ハヤシライス、らっきょ、カレーなど、よだれがずるんとたれてきそうなものばかり。そして、ぐにゃぐにゃやもにゃもにゃなど、なんだかよくわからないようなものも。それらは店で買うこともできるし、落ちていることもある。でも、はちみつには気をつけたほうがいいみたい。調子にのってなめていると持ち主に襲われるから。

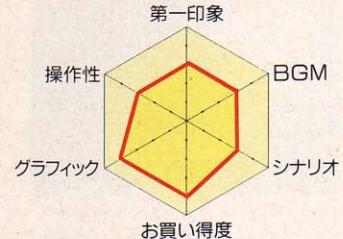
はちみつといえば、最近何にでもはちみつが入っているでしょ。飲み物やお菓子ぐらいなら許せるけれど、この前〝はちみつレモンラーメン〟というのを見つけてびっくり。いくらなんでも、それはかんべんって感じよ。でも、こんなに急激にはちみつを使いまくって、はちみつ不足という事態にはならないのかな。ああ、心配。

▲主人公がまだ幼稚園生の第1話。呪文を覚えながら進んでいくのがおもしろい。

では最後に、全体的な感想を言うと、かわいいだけでなくてちゃんと楽しめたという点で、合格ゲーム。3つのエピソードの中では、1番目が好き。呪文を習得していく過程が、成長しているなあって実感できるから。あとは、パラメーターがあいまいな表現なので、そのへんがちょっと不満だったかな。自動マッピングも画面の隅につねに出ているとか、もう少し工夫してほしかった。でも、3つのエピソードをそれぞれべつのゲームとして遊べることを考えれば、かなりお買い得といえるでしょう。

評/菅沢美佐子
（医者に胃炎のゴム印押された）

5段階評価

▲ディスクステーション版よりかわいくなったと思われる第2話。

▲カーバンクルはときどき寝たふりをする。

受験戦士には夏休みはないのかっ

ウイニングソリューション

有名私立中学に合格できるだけの学力がメキメキついてしまうというとんでもないソフトが現われた。その名も『ウイニングソリューション』、訳して“勝利への解法”だ！　さて、その効果はいかに!?

■S.G.I.　MSX2　2万8000円［税込］（2DD）

学生にとって１年のなかでも最高の期間だと思われる夏休み。なんたって、２ヵ月も自由な時間が与えられるわけだからね。私も今月の仕事が終わったら、海や山に行こうといろんな計画を立てている（ちなみに、現在この原稿を書いている時期は７月中旬。つまり私にとってはもうすぐ夏休みなのです）。今年の夏ぐらいは一度でいいから肌を真っ黒に焼いてみたいと思ってることをへびちゃんに話したところ、「肌の黒くて健康的なヤツとは話をしないよ」と言われてしまった。でもそんなこと一方的に言われても困るんですけど……。

さて、今回はそんな楽しい夏休みとは無縁の生活を送っているであろう有名中学入学を目指す受験生に送る、『ウイニングソリューション』のレビューである。

⬆ストーリーもしっかりあるので、ぱっと見には学習ソフトとは思えないのだ。

最初にまず驚いたのは、このソフトの価格が２万８千円だってこと。だって、ゲームとしてはあまりに破格の値段でしょ。だからただのゲームではないぞ、とは私もうすうす感じていた。でもさ、学習ソフトだったとは気づかなかったなあ。だいたいこのソフト、一見しただけではまず、学習ソフトとは思えないように作られている。

ただゲームのように見えながらも中身はやっぱり学習ソフトしている。なんたって有名私立中学合格を目標にしているソフトなんだからね。その証拠に、パッケージの中身はゲームディスクとマニュアルのほかに、ウォーミングアップ問題集と書かれた分厚い本が、１冊。この問題集のなかには算数、国語、理科、社会から厳選された計400題もの問題がギッシリつまっているのだ（！）。さらに問題制作にあたっては有名進学塾の講師たちが参加しているというから、かなり本格的な作り。そう考えると２万８千円という価格も妥当なのかもしれない。ただ、私には買える値段ではないけど……。

ところで、編集部ではおもしろいことにウイニング……が勉強するためのソフトだと知ると、ほとんどの人たちがそそくさとその場を離れていった。これってやっぱり“学習ソフトはあんまり楽しくない”、というイメージがあるからなんだろう。でも実際にやってみると、そんな堅苦しい感じがこのソフトにはまったくなかった。

だいたい学習ソフトのくせにしっかりとしたストーリーがあるのが憎い。異次元の国ファンランドから邪悪な異次元人とその手下である魔獣たちの侵攻を防ぐ、というのがおおまかなあらすじなんだけど、途中村人の話に耳を傾けて情報を集めたり、魔獣たちを倒していかなければならない。もうほとんどファンタジーRPGの世界しちゃっているのだ。イベントも豊富で、川でおぼれている人を助けたり必殺技をとある人から教えてもらったりと、ゲームとしても結構いいセンいってると思う。

ただ普通のゲームとの徹底的な違いは、魔獣たちの攻撃が有名私立中学を対象にした問題になっているということだろう。さらにこれらの敵と戦う前には付属の問題集を10問解かなきゃならないというのだから大変だ。だいたいアタマがすでに固くなり始めている私にとって、学校のドリルより難しいこれらの問題を解くなんてことはちょっとキツすぎる。うーむ、昔だったらこんな問題チョチョイと終わらせられたんだけどねえ（言い訳）。マジで有名中学に入れるだけの実力がないとエンディングは迎えられないと思う。

でもさ、「四角形PQRHの面積を求めよ」なんて問題を見ると「ああ、こんなこと習ったっけ」と昔の記憶が掘り起こされて、なんとも言えない懐かしさを感じる。ただ受験とは関係がなくなったいまの私にとっては、ゲームしながら勉強するより海で泳いでいたほうがいいな。これが本音だったりする。

●

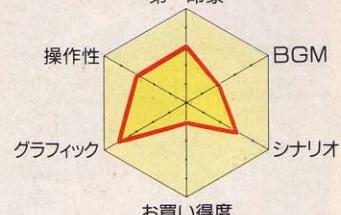
評／ロンドン小林
（じつはまだ戦う学生さん）

どっかで聞いたことのあるような名前の魔獣さんたち

⬇「見やすくてとてもいいじゃん」とドッターの吉田孝広もホメたグラフィック。アニメ絵っぽいよね。

⬆なぜ敵が有名私立中学の問題を出して攻撃するのかはゲーム中で説明されるが、詳細は不明である。

このゲームで倒すべき魔獣は全部で40体。ようするにエンディングまでたどり着くには40問もの問題を解かなくてはならないわけだ。対するプレーヤーはと言うと、いままで勉強してきた知識と参考書を駆使して戦うしかない。かなり心もとない。魔獣たちも、いずれもどこかの有名私立学校をもじった名前がつけられているのに注目。ドーシシャガー、ガク・シュウインガーはわかりやすいが、ガジョシクイーンという名前は渋い。

５段階評価

第1回イラスト大会に、ビデオソフト紹介まで。今回はいつもとちょっと違った感じなのだ……の巻

前回は、特集っつーことで10ページもあったもんだからけっこう大変だったんだけど、今回はいつもどおりの見開き２ページのみ。物足りないと言う人もいるかもしれないが、こちらとしては肩の荷が下りた感じ。気楽に原稿が書けるってもんだ。ま、しかし前回の特集では俺もかなりいい思いをさせてもらった。読者の皆様方のおかげですよ、ほんとに。気苦労はあったけれど、やりがいのある苦労でしたな。このままの人気を保ち続ければ、また特集をやる機会もあるかもしれないわけで、そうなりゃ、また俺もいい思いができるということだ。そういうわけで、これからもこのページをどうかひとつよろしくお引き立て願います。

では、挨拶がすんだところで、ゲームの紹介に移ることにしよう。今回のソフトは下の２本。狙ったわけではないのだが、都合のいいことにどちらもRPGなのである。『トワイライトゾーンⅣ』のほうはグレイトおなじみのシリーズ物。ひとつでもやったことのある人はだいたいどんなゲームかわかると思うが、いつもどおりの男対女の戦いを描いた感動作（？）である。ただ、今回のものは特別編ということで、いつもとは少し設定が変わっている。今までのシリーズは夢の中にでてくる女の子たちをイカせて倒す、って感じだったけど、これは地球を侵略に来た異星人との戦いの話なので、イカせたりすることはない。ただし、この異星人の弱点というのが、なんと男性の精液！　というむちゃくちゃな設定になっていて、主人公たちは敵エイリアンを倒すため自分のものを使いまくるわけ。めざせ、超絶倫男！　しかし、いつもながらこのメーカーのギャグセンスには笑わされますな。

で、もう１本の『ベロンチョ身体検査』は、夜な夜な保健室から聞こ

シリーズ第4弾。今回は4人パーティー制を導入し、画面も3D表示から、2Dマップ型に変更された。が、ノリは今までどおりなので、前作のファンも安心して楽しめる。

トワイライトゾーンⅣ

■グレイト　MSX2
価格 7800円［税別］

『せまってみたい』の作者、さっぽろモモコブランドのゲーム、第2弾。完全な『ドラクエⅠ』のパロディーで画面デザインやメッセージ、敵の名前などが、じつにそれっぽい。

ベロンチョ身体検査

■HARD　MSX2
価格 6800円［税別］

えてくる怪しい呻き声の謎を突き止めるため、女子高生のモモコちゃんが不良生徒を倒しつつ、学園の謎を暴く、というもの。この名前からしてわかるけど、このソフトは、特集の座談会でお世話になったさっぽろモモコさんがシナリオ、グラフィックなどを制作したものだ。一見、普通のファンキーねーちゃんに見える彼女だけど、作ったソフトはなかなかどうして。エンディングなんかは思わず声をあげて見入ってしまった。女の子はすけべなものを嫌う傾向があるようだが、例外もいるんだぞ、ということをつくづく実感させていただいた。野郎が作った下手なソフトよりかなりレベルは高いので、ひとつ買ってあげてくださいな。

どちらのゲームも、『ドラクエ』をかなり意識しているようで、そこかしこにドラクエのパロディーが登場する。ベロンチョのほうは、わざわざ文字フォントまでマネして作ったというのだから気合が入っている。この2本がオリジナルのドラクエよりおもしろいとは言わないけれど、パロディー作品として見ると、かなり高レベルなゲームなんじゃないのかな。

第1回 輝け！ 素人春画展覧会

長い間、呼びかけていたイラスト募集のメッセージが、ようやく読者の皆さんに伝わったらしく、ここんところ作品が頻繁に送られてくるようになった。募集した以上、それを紹介しなくてはうそつきになってしまう。てなわけで、たくさんのご応募の中からとくに優れた作品を5点選んで、発表することにしたぞ。掲載された人には素敵なプレゼントを送るからね。

茨城県　角松敏生はよいぞ！
ちょっと筋肉質な感じがするが、バランスが取れているのでよいとしよう。

兵庫県　川村美穂
女の子のイラストである。最近の女の子は本当にXXXなのでうれしい。

群馬県　夜叉鬼狼
色使いがきれいだ。ちょっと口が開きすぎているのは気になるが……。

東京都　ドラちゃん
これも女の子の作品。全員ソックスを履いているのがなんかいやらしい。

愛知県　有吉輔
女の子らしいイラストではないだろうか。金魚の浴衣とうちわがかわいい。

NEWS すけべソフト初のビデオ化!!

今回は初めての試み、ビデオソフトの紹介をしてみたいと思う。と言って期待した方もいるだろうが、いわゆるアダルトビデオの紹介ではない。ま、それもやってみたかったんだけど、今回紹介するのはおそらく業界でも初めての、パソコンソフトのビデオ、それもすけべソフトのビデオなのである。このビデオに収録されているゲームは全部で31本。いずれも名作と言われたものばかりだ。内容は、ゲームの画面を紹介しながら、3人の女の子たちがレモンエンジェルよろしくソフトの解説をしていくスタイルだ。やったことのあるゲームでも、見損なった画面が登場したりするから結構新鮮に楽しめるぞ。キミのビデオのスチル機能をフル活用するのは今だ！

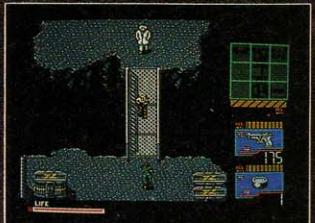
美少女ソフト オリジナルカタログVol.1

■ポリスター　38分　3800円［税込］

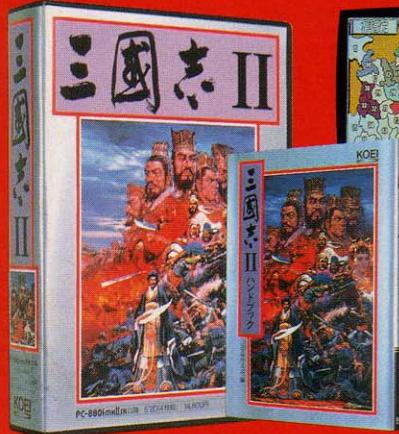
KONAMI
潜入と破壊の美学。

「ソリッド スネーク」に再び指令が発動された。
「潜入作戦」独特の緊張感と臨場感が、全身に波状襲来。
ゲームの世界に、能動的体験を出現させた
リアルストーリー＆リアルシーン。
「メタルギアワールド」が、再び挑発する。

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE™

ソリッド スネーク　メタルギア2

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

KOEI

渇望が、熱狂が、あの「三國志」を動かした。
駆虎呑狼、埋伏の毒……、軍師の策が、
めくるめく権謀術数の世界を描き出す。
さあ、新たな決意を胸に、再び戦場へと向え！

三國志 II

MSX2（ディスク版）/（8メガROM版）：
14,800円　好評発売中！

■PC-8801SR以降/PC-9801シリーズ/X1turbo好評発売中
X68000 8月発売予定：14,800円/withサウンドウェア：17,200円
※PC-8801MCまたはCD-ROMドライブでは、ゲームのオープニング・エンディングに対応してサウンドウェアがお楽しみいただけます。
■ハンドブック好評発売中：1,860円（税込）
■サウンドウェア好評発売中
CD：H29E-20009：2,987円（税込）
CT：26CE-1009：2,678円（税込）
販売：ポリドール株式会社

信長の野望 戦国群雄伝

●MSX2（4メガROM版）：11,800円/MSX2（ディスク版）：9,800円
withサウンドウェア：14,200円/12,200円
●ハンドブック：1,860円（税込）/ガイドブック：910円（税込）
●サウンドウェア　CD：H29E-20001：2,987円（税込）/CT：26CE1001：2,678円（税込）

[水滸伝] 天命の誓い

●MSX2（4メガROM版）：11,800円/MSX2（ディスク版）：9,800円
withサウンドウェア：14,200円/12,200円
●ハンドブック：1,860円（税込）　ガイドブック：910円（税込）
●サウンドウェアCD：H29E-20003：2,987円（税込）/CT：26CE-1003：2,678円（税込）

信長の野望 全・国・版

●MSX2（ディスク版）：8,800円
MSX2（4メガROM版）/MSX（2メガROM版）/
ファミコン：各9,800円
●ハンドブック：1,860円（税込）
ガイドブック：910円（税込）

三國志

●MSX2（ディスク版）/MSX（2メガROM版）：
各12,800円、MSX2（4メガROM版）：14,800円
ファミコン：9,800円
●ハンドブック：1,860円（税込）
ガイドブック：910円（税込）

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

●MSX2（ディスク/4メガROM版）/
MSX（2メガROM版）/ファミコン：各9,800円
withサウンドウェア：12,200円
●ハンドブック：1,860円（税込）
ガイドブック：910円（税込）
●サウンドウェア　CD：H29E-20002：2,987円
（税込）/CT：26CE-1002：2,678円（税込）

発売決定！ RÉKOEITION GAME 第2弾
大航海時代
初回限定生産
MSX2 ROM版 9月11日
DISK版 9月28日

龍馬が、隆盛が、海舟が、日本中を駆ける！
彼らの熱い信念が新時代を切り開く。
男達の夢、明治維新は実現するのか？
全国17藩を統一し、
夢を果たすのは彼らと、そして君なのだ！
リコエイション・ゲーム、遂にMSXに登場！

RÉKOEITION GAME
維新の嵐

MSX2（ディスク版）/（4メガROM版）
9,800円/11,800円 好評発売中！

■PC-8801SR以降/PC-9801シリーズ/X1 turbo /X68000/FM77AV・R-50/M500：9,800円
FM TOWNS：11,800円
withサウンドウェア：12,200円/14,200円
ファミコン9月発売予定
■ハンドブック好評発売中：1,860円（税込）
ガイドブック近日発売予定
■サウンドウェア好評発売中
CD：H29E-20004：2,987円（税込）
CT：26CE-1004：2,678円（税込）
販売：ポリドール株式会社

●RÉKOEITION GAME●
シミュレーションゲームのもつ、リアルに絶えず変化していくゲームの中で自由に自分だけの世界を創っていける楽しみと、ロールプレイングゲームがもつ、主人公となり物語の中を活躍、成長していく面白さを合せ持った光栄独自の新ジャンルのゲームです。

SOUNDWARE
●販売/ポリドール株式会社

THE BEST OF KOEI Vol.1
新発売
CD/KECH-1003：¥3,000（税込）

光栄オリジナルBGM集Vol.2
信長の野望/水滸伝
戦国群雄伝/天命の誓い
CD：H27E-2008：2,781円（税込）
CT：24CE-1008：2,472円（税込）

光栄オリジナルBGM集Vol.3
三國志II/維新の嵐
好評発売中
CD：KECH-1001：2,700円（税込）

BOOKS
ようこそ、ゲームワールドへ。
ザ・ゲームカタログ '90
7月27日発売予定
カードゲームの本格派、ボードゲームの輸入モノ、コンピュータゲームの名作・新作まで買って悔いないゲームの数々。モンスターメーカー、ヒーロークエスト、キャッスルリスク、ポピュラス、シムシティー、戦国大名、モダン・ネイバル・バトルズ、アクワイヤ（収録ゲームの一部）。これはゲームマニアの君たちへの挑戦だ。君はいくつ知っているか？
●AB判・160頁・2800円（税込）

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎044-61-1100（パソコン専用）・☎044-61-8000（ファミコン専用）
■お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。尚、書籍、サウンドウェア（CD/CT単体）は取扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。（レコード販売元：ポリドール株式会社）
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）について、これを一切許可しておりません。
■MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。

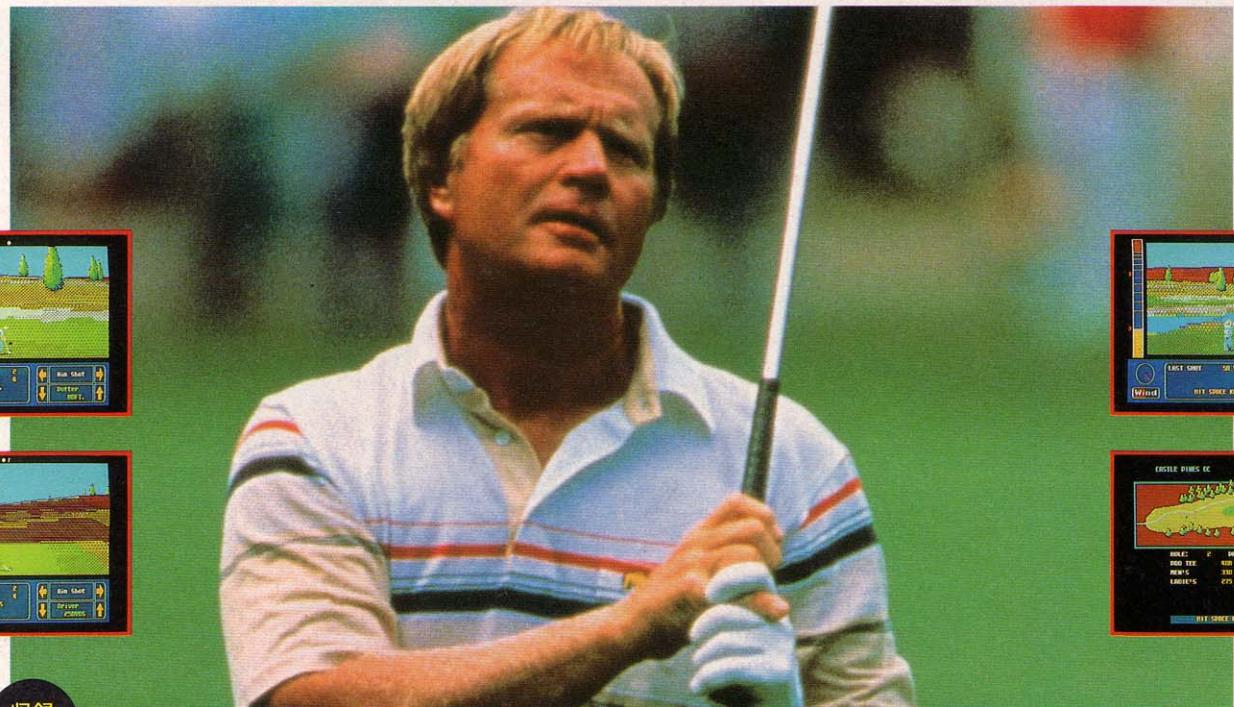
株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044-61-6861代

CROSS MEDIA SOFT

ジャック・ニクラウス

帝王がご一緒します。

ゴルフ・ゲームの決定版MSX2でも発売!

あの世紀のプロゴルファー、ジャック・ニクラウスが、世界の名門コースより厳選した18ホールと彼自身が設計した2コースの計54ホールを舞台に、リアルな3D画面で臨場感あふれるゴルフが楽しめるファン待望の全米大ヒットソフト。プレイヤーの実際の視点にたつ画面、ホールレイアウトの完全再現、ボールの転がりから障害物の反応までなにもかもまるで実際にプレイしているような現実感。最大4人までプレイ可。ジャック・ニクラウス他個性いっぱいのコンピューター・プレイヤーも9人登場。プレイ方法はストローク、マッチ、スキンズの3方式。

画面写真はMSX2版です

収録コース

ジャック・ニクラウス特選18ホール ■オーガスタ7、10、12、13 ■セント・アンドリュース12、14、17 ■リビエラ10、18 ■ペブル・ビーチ7、8、18 ■バルタスロール4、17 ■ミュアフィールド18 ■オークモント18 ■メリオン11 ■ロイヤルリザム12 ■キャッスル・パインズ・ゴルフ・クラブ18ホール ■デザート・マウンテン18ホール

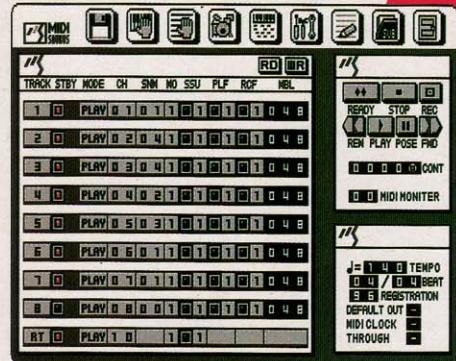
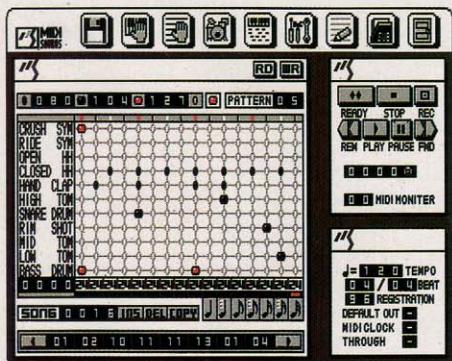
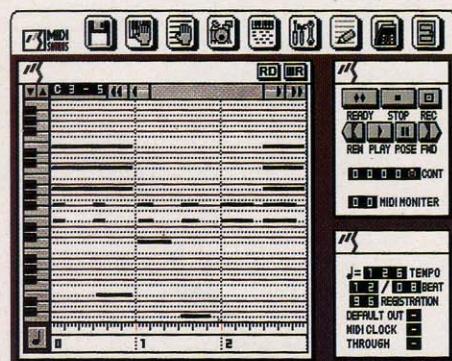
ジャック・ニクラウス
チャンピオンシップ・ゴルフ

好評発売中 ■MSX2〈ディスク版〉■PC-8801SR以降 ■PC-9801VM以降 ■PC-9801UV以降 ■X68000 ■J-3100シリーズ ■AXマシーン ■IBM-PC/AT/XT 各¥8,800(税抜)

■発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉

MSX2 で

MIDI SAURUS

メイン画面

リズムパターン作成画面

グラフィック表示画面

株式会社 BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「株BIT²通販部」まで、お送りください(送料は無料です)

プログラマーを募集しています。
まずはお電話で☎03-479-4558

MSX2版ドラスレ英雄伝説だ!?

ラヌーラ王国 (CHARGE-1)

シンボルマーク…槍の穂先

●ラヌーラ王国とは？…ウォンリーク公国と多島海をはさんだ位置にあるこの国もまた、森と山の多き国である。首都はセリスにあり、その近くには竜の卵と呼ばれる古代の建造物がある。漁業がさかんで、ヨルドの港やスエルの港がそのメッカとなっている。時として、シーラスという魚がつれる。このシーラスは光る物を口に入れる習性があり、腹の中からコインなどがよく出てくる。味もまた格別である。北東にあるナッシュの町には、この国で唯一銀製の武器や防具が売られている。南に位置するアムダより東へむかうと、国境の洞窟と呼ばれる所がある。この洞窟を抜けるとソルディス王国に入る。多島海には海賊が住んでおり、ラルファ・・ヨルド間の定期船が時折りおそわれたりすることがある。

「イセルハーサと紋章」

イセルハーサは5つの国（ラヌーラ王国、ファーレーン王国、ソルディス王国、ウォンリーク公国、モレストン共和国）で構成されている。大小さまざまな島々、島大陸によって形成されたこの世界は、山・湖・森・草原・砂漠といった雄大なる大自然の景観を望むことが出来る。

この世界に住む人々は、光の女神フレイヤと天上の神ヨシュアを信奉し、今でいう中世ヨーロッパと同じ水準の生活を営んでいる。また、5つの国にわかれてはいるが、彼らには人種というものが存在しない為、国家間の争い事もなく、この紋章に見られるように、各国のシンボルを盾に均等に表現し、永遠の平和を誓っていた。

MANTLING

「イセルハーサ」に点在する"聖域と呼ばれる領域に住むと言い伝えられる神の羽がイメージされている

GARTER

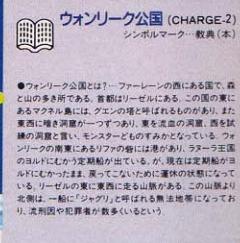
古代文字で書かれたモットーには、この地を守る伝説の英雄と、3つのキーワードが記されていると言われている

CREST

「イセルハーサ」のシンボルマークである「眠れるユニコーン」かつてこの地が大陸であった頃の名残りであると思われる

ウォンリーク公国 (CHARGE-2)

シンボルマーク…教典（本）

●ウォンリーク公国とは？…ファーレーンの西にある国で、森と山の多き所である。首都はリーゼルにある。この国の東にあるマクネル島には、グエンの塔と呼ばれるものがあり、また東西に暗き洞窟が一つずつあり、東を流血の洞窟、西を試練の洞窟と言い、モンスターどものすみかとなっている。ウォンリークの南東にあるリファの砦には港があり、ラヌーラ王国のヨルドにむかう定期船が出ている。が、現在は定期船がヨルドにむかったまま、戻ってこないために運休の状態になっている。リーゼルの東に東西に走る山脈がある。この山脈より北側は、一般に「ジャグリ」と呼ばれる無法地帯になっており、流刑囚や犯罪者が数多くいるという。

MSX王国

シンボルマーク…MSX

●MSX王国とは……さまざまなモンスターが徘徊する、おどろワールド しかしドラゴンスレイヤーの活躍で今まさに、平和が訪れようとしているのだ

ファーレーン王国 (CHARGE-5)

シンボルマーク…グリフォン

●ファーレーン王国とは？…5つある国の中では一番小さな国でロンウォール島とサースアイ島の2つの島からなる 首都はルディア ロンウォール島の中央部にある これといった特産物はなく、どちらかといえば貧しい国である 首都の西に、ベルガの鉱山があり、ここから採れる鉱石で貿易を行っている ベルガよりさらに西へ行くとネリアの港に着く ここには隣国のウォンリークへ行く定期船があり、またウォンリークから運ばれてきた品々も売られている 武器などはルディアより良いものが売られている サースアイ島には唯一エルアスタという町があり、セリオス王子は少年期の大半をここですごした サースアイ島とロンウォール島は海底洞窟によってつながっており、一般にそこは「岬の洞窟」と呼ばれている ルディアの東には、クルスの村があるがそこは農耕が行われているだけで特筆することはさしてない

モレストン共和国 (CHARGE-3)

シンボルマーク…マリスカの葉

●モレストン共和国とは？…5つの国の中で唯一つの共和制をしている国家。首都は、コルクスにあり、大統領が統治している。この国には盗賊の町ファンガスがある。この町の北に「狼の口」と呼ばれる洞窟があり、その中に大盗賊が盗んだ品物が納められているという。また、この国には「水晶塔」と呼ばれる古代の建造物があるが、今はモンスターたちのすみかとなっている

ソルディス王国 (CHARGE-4)

シンボルマーク…ハープ（琴）

●ソルディス王国とは？…国土の半分以上を砂漠に占められている王国。首都はバズヌーンにある。商業のさかんな国で、特に砂漠の中央にあるオアシスに近い、エメの町で開かれる奴隷市場は有名である。この国に住む男性の大半は頭にターバンというものを身につけている ソルディスの東に位置するカウルの村にはドラゴン牧場がある。北のルドラの港には、モレストン共和国のリシェールへむかう定期船がある

Dragon Slayer

The Legend Of Heroes

MSX2 MSX2+ 版

2DD VRAM128K

■RAM64K・VRAM128K以上 ■FM音源対応
■FM PAC対応 ■ジョイスティック対応
■MSX2／2+ ■3.5″-2DD 5枚組
■定価：¥8,700（税別）

8月7日発売！

●MSX2ならではの美しいグラフィック。●移動のスピードも3段階で調節できます。
●FM PACを使えばFM音源によるBGMでプレイでき、またSRAMにセーブできますので、ディスクの入れ換えが少なくなります。
●セーブしたユーザーディスクを新しいディスクにコピーできます。 ●MSXは、アスキーの商標です。

■通信販売（送料無料）●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえてお申し込み下さい。

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル TEL.0425(27)6501
FAX.0425(28)2714 日本ファルコム株式会社 ※ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの登録商標です。

SPORTS IN THE AUTUMN

とってもピーチなディスクマガジン

ピーチアップ6号のお知らせやで。
今回は桃子ちゃんがOFFやから、
現在ピチピチ17歳の紫 一美がピンチヒッター！
ちゃきちゃき娘4人衆が、
死んでたまるかエンヤコラどっこいしょ！と
頑張りまくる、涙涙のAVG
『サナトリュウム・オブ・ロマンス』
そして、スリルとサスペンスのパズルゲーム
『ピンクダイナマイト』
全裸の女の子に取り付けられたユニットを
時間内に解除せなあかんねん！
デザインを久々登場の（タイトル絵は、やってもろてるけど）
DONKEY先生が担当
お先に体験コーナーは、エルフの
3DダンジョンRPG『ドラゴンナイト』
そのほかにも、楽しいコーナー入れとくから、期待しといてな！
桃子ちゃんに励ましのお便り、ちょうだいね。
私にも、忘れんといてね！
で、お便りくれた、ペンネーム「とってくったりしないよ」くん。
なんや、ようわからんけど、めげずに前向きにガンバ！なのだ！
では、次回は桃子ちゃんがONすると思うから
期待、してなぁ！　ほなさいなら。

初秋の夜、ぼくは君の星座を探す。

9月28日㈮
3,800円 DISC2枚組
（表示価格に消費税は含みません）

ピーチアップ6
SIXTHissue

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K ●MSXマークはアスキーの登録商標です。

〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722(27)7765

ピーチアップ5号が、3,800円で、大好評発売中なんだって

通信販売もOKよ!!方法は簡単なの、現金書留か定額為替で商品の 定価＋消費税3%と送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってね大至急、商品を送るワ!!

PU創刊号/PU2〜PU5ー3,800円 消費税別

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー 武尊

地域	店名	電話
札幌	そごう電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21 前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21 高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21 太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21 伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	ミドリ電気館	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03) 255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03) 255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03) 251-1464
	サトームセン本店 5F	(03) 253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03) 258-3711
	コム本店	(03) 251-1523
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
新宿	ラオックス新宿店	(03) 988-8666
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03) 988-0020
	ビックカメラ池袋北口店 4F	(03) 988-8666
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03) 496-4141
	ビックカメラ渋谷店A館 6F	(03) 477-0002
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋 5F)	(03) 708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(WIll 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチテンキ館	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
大和	WAVE EYE大和店	(0462)63-9898
甲府	中込電気商会	(0552)24-5431
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバ浜松本店	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
	エイデンメディア大須	(052)242-8591
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館 6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カテンワールド四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
	J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

神をもおそれぬ超神伝説!

うろつき童子

©前田俊夫
ワニマガジン社刊
W・C・C

グラフィック数243枚!

フェアリーテールとカクテル・ソフトの2大ADソフト・ブランドの総力がスパーク!君の愛と友情だけが神をも恐れぬ魔界から学園を救う。

「うろつき童子」原作本プレゼント!
タケルでお買上げの方に全6巻
1セットにして100名様にプレゼント!

好評発売中

MSX2/2+(3.5"2DD4枚組)
価格 ¥5,300(税込)

■企画/開発:フェアリーテール

リップスティックアドベンチャー2

あの音美が帰ってきた!より美しくよりセクシーにより魅力的になって…。主人公の探偵五郎をけなげに助けてきた音美も、今や花の女子大生。五郎と一緒に、またまた難事件に挑戦します。ストーリー、設定、あらゆる面でグレードアップした第2弾。いよいよ、最後の謎が完結します…!

タケル オリジナル
好評発売中

対応機種 MSX2/2+　価格 ¥6,800(税込)

■企画/開発:フェアリーテール

ミュージックエディター

音知くんデータ集

曲目リスト

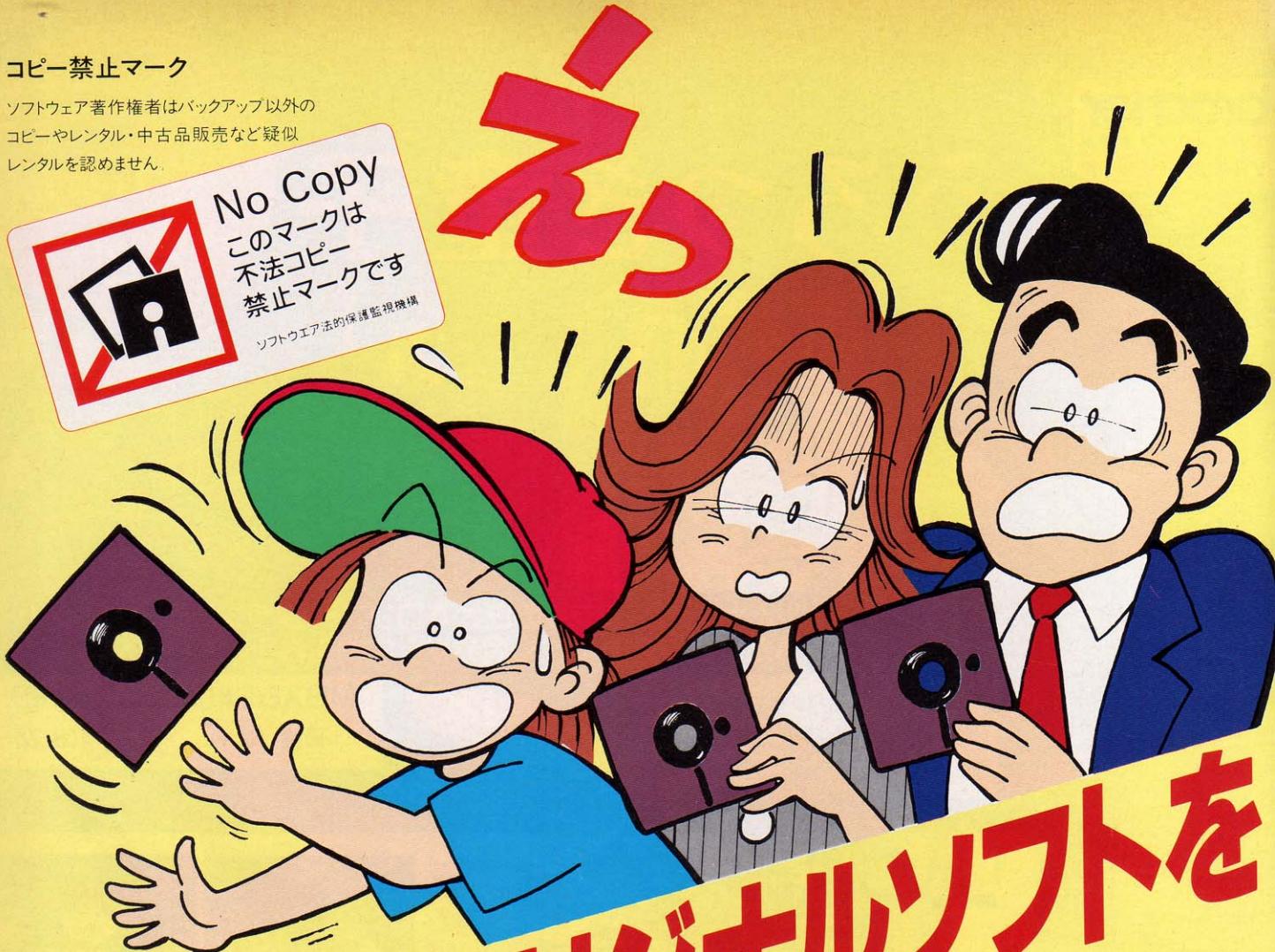
VOL.1 アニメーション音楽集 全8曲
- 夢を信じて (ドラゴンクエスト)より
- Running to horizon (シティハンター3)より
- 時空の旅人 (時空の旅人)より
- Beyond the time (機動戦士ガンダム逆襲のシャア)より
- ミラクルガール (YAWARA)より
- 麦わらでダンス (ついでにとんちんかん)より
- Get Wild (シティハンター)より
- 君をのせて (天空の城ラピュタ)より

VOL.2 女性ロックグループ・ソロ集 全8曲
- Diamonds プリンセス・プリンセス
- 今すぐKiss me リンドバーグ
- 世界でいちばん熱い夏 プリンセス・プリンセス
- オープン・ユア・ハート 浜田麻里
- Oh yeah プリンセス・プリンセス
- リターン・トゥ・マイセルフ 浜田麻里
- M プリンセス・プリンセス
- サマータイム・ブルース 渡辺美里

8月中旬発売

対応機種 MSX2/2+　価格 ¥2,500(税込)

『ミュージックエディター音知くん』が必要

コピー禁止マーク
ソフトウェア著作権者はバックアップ以外のコピーやレンタル・中古品販売など疑似レンタルを認めません。
No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
えっ
あなたはオリジナルソフトを持っていますか？
あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはずです。著作権法では、オリジナル
を持っている場合に限ってバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社
会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむつかしくなってしまいます。ソフトウェア
の権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い
方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。
ギョ！
ソフトウェア法的保護監視機構とは？ 本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視摘発を行い、コンピュータプログラムの著作物の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。

ユーザーからのQ&A

パソコンソフトは高いから、レンタルで借りたいんだけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの?

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ(映画)や、レコード(歌手)は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。

パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね?

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。

私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買わされない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
㈱インターコム
㈱ウィンキーソフト
㈱ウルフチーム
ヴァルソフト販売㈱
エー・アイ・ソフト㈱
㈲エーシーオー
㈱エー・エス・ピー
FAシステムエンジニアリング㈱
㈱エス・シー・アール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
㈱エム・エー・シー
㈱エルム企画
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
クリスタルソフト㈱
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱ケービーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱神津システム設計事務所
㈱構造システム
コナミ工業㈱
㈱コンパイル
㈱ザイン・ソフト
㈱シャノアール
㈱シーアンドシー
㈱CSK
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジーエーエム
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
日本ワードパーフェクト
シェラオンラインジャパン㈱
㈱ケーエスピー
㈱ステラシステム
ストラッドフォードコンピュータセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウィング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
ダットジャパン㈱
大学生活協同組合東北事業連合
㈱ダイナウェア
㈱チャンピオンソフト
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス㈱
㈱テクノソフト
㈱ティアィエス
テービーソフト㈱
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈲東亜コンピュータープラザ
㈱クレオ
東峰通商㈱イーストキューブ
㈲コマキシステム研究所
ダイナミック企画㈱
日本化薬㈱
徳間書店インターメディア㈱
㈱ニデコ
日本アシュトン・テイト㈱
日本SE㈱
㈱日本科学技術研修所
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本ソフトバンク
㈱日本テレネット
日本テクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱ビッツー
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
ビーシーエー㈱
㈱日立ハイソフト
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フェザーインターナショナル
FAシステムエンジニアリング㈱
富士ソフトウェア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業タケル事務局
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
ボーステック㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱

森本紘章顧問弁護士

7月25日現在142社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です ソフトハウス間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはずです

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
著作権HOTLINE担当　久保田
TEL03(839)8783(代表)

ソフトウェア法的保護監視機構

〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F

BOSTON
Kansas City

ASCII SOFTWARE

あの街のあの人と

MSXも通信の時代です。MSX-SERIAL232でモデムにつなぎ、

MSX-TERMを実行すれば、遠く離れた

仲間のMSXとも自由にデータ通信ができます。

友達の友達と話をしたり、対戦型のゲームをしたり…

使い方しだいで可能性は無限です。

パソコン通信だけでなく、無線によるパケット通信も可能。ソフトやツールも充実し、言語、画像、制御の分野でもMSXが縦横に活用できる時代になりました。

好評発売中

［エムエスエックス・シリアル232］

MSX-SERIAL232

価格20,000円（税込・送料サービス）　価格19,417円（送料サービス）

RS-232C方式のコミュニケーションインターフェース

MSX-SERIAL232はDMAコントローラとバッファRAMを搭載することにより、9600bpsでのデータ伝送※を可能にしたRS-232Cインターフェースカートリッジです。

MSX-TERMとモデムとの組み合せによるパソコン通信が、また、TNC（ターミナルノードコントローラ）と各種トランシーバーの組み合せによるアマチュア無線でのパケット通信が可能です。

MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよびBIOSレベルの互換性もあります。

※フロッピーディスクに、XON/XOFFによるフロー制御でダウンロードする場合。

主な特長/■MSX標準のRS-232Cと同様の非同期通信方式を採用。■DMAコントローラとバッファRAMを搭載することにより、9600bpsでのデータ転送が可能。■MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよびBIOSの互換性があります。■BASICとBIOSの技術資料を添付。■MSX標準のRS-232Cとあわせてシステム全体で同時に4台まで接続可能。■通信ソフト「MSX-TERM」がそのまま利用できます。■RS-232C規格のDSUB25ピンコネクタを採用。

▶ MSX-SERIAL232は、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み、お問い合わせは、株アスキー直販部（TEL.03-486-7114）までお願いいたします

対応機種：MSX、MSX2、MSX2+
パッケージ内容：MSX-SERIAL232カートリッジ、マニュアル一式
※注意：ケーブルは付属していません。

知的興奮

ALL THAT ULTRA SCIENCE　ALL THAT ULTRA SCIENCE　ALL THAT ULTRA SCIENCE　ALL THAT ULTRA

オールザット ウルトラ科学

鹿野 司著　定価1,200円(税込み)

ログイン誌上に6年にわたって連載中の超人気サイエンス・コラム『オールザットウルトラ科学』が遂に単行本に!!　おなじみの著者鹿野司が膨大な作品の中からド迫力の21編をみずからピックアップし、著者と長年ペアを組んできた米田裕が怒濤の書き下ろしイラスト38点を寄せる。著者初の単行本が今、ログインブックスから。

虹色ディップスイッチ
ファミコン業界クエスト

堀井雄二著　定価1,000円(税込み)

あの『ドラゴンクエスト』シリーズのゲームデザイナー堀井雄二による、裏話満載のゲーム・エッセイ集がここに登場!!

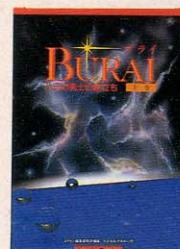
コンピュータゲーム デザイン教本

多摩 豊著　定価2,000円(税込み)

コンピュータゲームを作るとはどういうことなのか、を論じた著者入魂の書き下ろし評論。知的興奮がキミを襲うこと間違いなし!

キャンペーン版大戦略II
パフォーマンスブック

ログイン編集部特別編集　定価1,800円(税込み)

誰もが一度は挫折するキャンペーンゲームの必勝法など、兵器の解説はもちろん、生ツバゴックンものの情報がいっぱいなのだ!

BURAI上巻
八玉の勇士の旅立ち

ログイン編集部特別編集　定価1,800円(税込み)

RPG界のニューウェーブ、『BURAI上巻』のパーフェクト攻略本が完成。この書を携えて、悪しきビドー軍をストライク!!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル TEL(03)486-7119 株式会社 ビジネス・アスキー

ASCII SOFTWARE

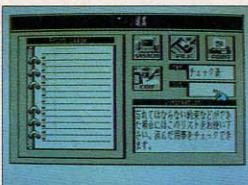
キミは学校戦士になる…?

今、企業戦士(スーパービジネスマン)の間で使われているシステム手帳。その※フォーマットを印刷できるソフトがこの『かんたん手帳リフィルくん』だ。
リフィルくんにはビジネスで使うような実用的なものから、思わず学校で遊んでしまいたくなるような楽しいものまで実に64種のフォーマットが用意されている。
さらにマーク機能によりデータベースソフトとしても使える

※フォーマット……構成、書式、形態

リフィルくんで作ったシステム手帳。キミは学校戦士になる…?

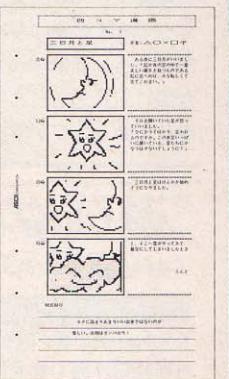
まじめなリフィルくん　週間スケジュール表

ビジネスマンの手帳はいつも仕事のスケジュールでいっぱい。たいていの人は明日の仕事の予定や取引き先との会合、会議などビッシリ予定が記されている(?)わけだ。そこで、キミにもぜひ週間のスケジュールをつけることをおススメする。たとえば今週の友達との遊びの約束やクラブ活動、中間テストや期末テストを予め記入しておけば約束を忘れることもなく、また毎日計画的に勉強ができ、よい結果が得られる(?)というわけだ。

おもしろリフィルくん　四コマまんが

最近、はやりの四コマまんが。ボクも作ってみたいんだけど絵が書けないしなぁ… なんて悩んでるキミ!
たとえ絵がヘタでもリフィルくんの機能を使えば、お絵かきツールなどでパパっと書いた絵があっというまに四コママんがに!
いまや"手帳の中にも四コマまんが"の時代です!

かんたん手帳リフィルくん

■対応機種：MSX2［MSX2＋も可］(V-RAM128K)
3.5-2DDディスク＋1メガROM

好評発売中　定価9,800円

※漢字・ひらがなの入力にはMSX-JEが必要です。※24ドット以上のMSXプリンタが必要です。※マウスがあればより快適に操作できます。

うれしい♥システム手帳つき

(表示価格には消費税が別途付加されます。)

対応MSX-JEハードウェア一覧(1990年5月現在)
○MSX2 MSX2+ ●パナソニック FS-A1WX, FS-A1WSX, FS-4600F　●ソニー HB-F1XDJ, HB-F1XV
○カートリッジ ●パナソニック FS-SR021　●ソニー HBI-J1　●HAL研究所 HALNOTE　●アスキー MSX-Write, MSX-Write II

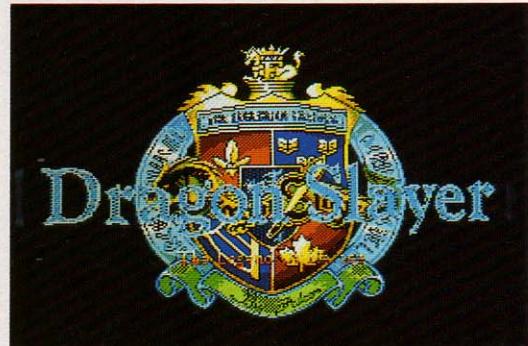
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

MSXゲーム徹底解析

かゆいところにサッと手が届く。ワタシ、アナタの孫の手になってあげたいの。ウフ♡

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

国産のパソコンRPGを代表する作品として、つねに他を一歩リードしてきた『ドラゴンスレイヤー』シリーズ。通算6作目を数える本作は、意外なほどにオーソドックスな仕上がりになっているのが印象的だ。

■日本ファルコム　MSX2　8700円［税別］（2DD）

人気シリーズ待望の第6弾

いまや、シミュレーションゲームやRPGは、コンピューターホビーゲームの主流としてすっかり定着している。売上ランキングを見ても一目瞭然で、上位にはその類のソフトがズラリと顔を並べてる。

まあ、ここまで支持されるようになるまでの道のりは決して平坦ではなく、昔はユーザーになかなか受け入れてもらえない、不遇な時代もあったワケである。

『ドラゴンスレイヤー』シリーズの1作目が登場したのは、まだまだアクションゲームが主流だった1984年。以降、最新作の『英雄伝説』が登場するまでの道のりは、RPG人気が頂点に達するまでの歴史にピッタリと合致していて、そんな面から見れば、ドラスレシリーズこそが今のRPG人気を築き上げた立役者だ、なーんて無責任な持ち上げ方をすることもできる。

しかし、ドラスレシリーズのゲームシステムはいつも毛色が変わっていた。『ウィザードリィ』や『ウルティマ』タイプのRPGを正統派とするならば、アクションやパズル的な要素をふんだんに取り入れたドラスレシリーズはむしろ異端者のような存在だったともいえるかもしれない。しかし、それだけに、ドラスレシリーズは他のRPGとは一線を画した、独自の立場を獲得できたわけだ。

さてさて、これまでいろんなゲームシステムで楽しませてくれたドラスレシリーズ。今回はどんなスタイルなのか、いやがおうにも期待が高まったのだが……。

⬆これまで、さまざまなゲームシステムでユーザーを魅了してきたシリーズの最新作。

"遊びやすさ"を追究した作品

『英雄伝説』は、意外にもじつにオーソドックスなスタイルをとっていた。これまでの5作品はどれも斬新な、悪く言えばちょっとひねくれた感じのシステムだったのに、本作は『ドラゴンクエスト』にも通じる、驚くほどシンプルでストレートな作りなのだ。ううむ、何をいまさら。よくロック系のミュージシャンが、何枚もアルバムを作ってるうちに1枚くらい原点回帰のようなブルースのアルバムを作りたくなるって話があるが、そーゆー心境なのだろうか。

⬆操作性については、じつに細かいところまで配慮されている。

しかし、そこはファルコムのこと。ちゃーんと深謀遠慮があったのである。本作のコンセプトは、ひとことで言えば"遊びやすさ"。無意味な経験値稼ぎなどのわずらわしい部分を極力なくして、そのぶんプレーヤーにシナリオを堪能してもらうことが狙いだそうだ。

ただ、そうやってシナリオを前面に出した場合は、ことのほかその出来の良し悪しが重要視されることになる。これまでの国産RPGのシナリオを見る限り、映画や小説などのメディアに負けないレベルの作品は皆無だったといっていい。従来の「○○のアイテムを取って××のところへ～」のようなシロモノでは通用しないのだ。また、逆に「RPGは決まったレールの上を進むのではなく、自ら展望を切り開いていくのが楽しいのだ」という意見があるのも事実である。そのへんのところを、本作ではどう解決しているのか。注目しつつ、徹底解析をスタートしよう。

⬆戦闘モードでは、魔法の使用から体力の回復まで自動的に行なうように設定できる。

魔法を使いこなせ!

ゲームシステムについて、もっと詳しく触れておこう。英雄伝説のシステムは、ドラゴンクエストなどでもおなじみのフィールド型RPG。つまり、フィールドの上を歩き回り、ときおり遭遇する敵を倒して主人公を成長させつつ、謎解きをしていくパターンだ。前作までのようなアクション性は完全になくなっている。

したがってプレーヤーは、ゲーム中に登場してくるさまざまなアイテムや魔法を、効率よく使いこなしていくことが必要になる。そこで、まずは英雄伝説の世界に登場する魔法の数々を紹介しよう。

魔法は、攻撃、攻撃の補助、守備、治癒、移動の5種類に大別することができる。それぞれ用途が決まっているので、下の表を参照してほしい。

下の表のうち、プレーヤーが最初から使用することができるのはごく一部。残りの魔法は、シナリオを進める過程で入手していくことが必要だ。それぞれの魔法の詳しい入手場所についてはまだ秘密だが、次ページ以降で少しずつ紹介していきたいと思う。

さて、表の中に〝最大ランク〟という項目がある。同じ魔法でも、そのランクが上がれば上がるほど威力が強まるようになっているのだ。ただし、魔法に成長の要素があるわけではなく、高いランクの魔法は他の魔法と同様に道中で入手しなければならないぞ。

⬆百聞は一見にしかず。とにかくどの魔法も1回は使ってみて、効果を確かめるべし。

攻撃魔法

戦闘時に絶大な威力を発揮してくれる魔法。敵によって使い分けよう。

魔法	最大ランク	効果
フラム	5	敵に強力な火の玉をガツン! とお見舞いしてあげる魔法。たまーに効かない敵もいるので要注意。
イグナ	5	稲妻で相手をビリバリッと感電させちゃう魔法。ただし電気をエネルギーにしてるヤツには逆効果です。
ヒュール	5	ひゅーるるーんるんるんと、橘幸夫よろしく氷の矢を敵にぶつける魔法。冷たい敵には効きません。
オビス	3	一撃で敵を失神させることができる、とってもリーズナブルな魔法。後半の章ではホントに重宝します。
プアゾ	3	敵に猛毒を浴びせて、4～6ターン後に死亡させる魔法。遅効性なのであんまり役には立たないかも。
サクタス	4	敵のヒットポイントを奪い取って強引に自分のモノにする魔法。効果的であるようなないような……。

攻撃補助魔法

攻撃の手助けをしてくれる魔法。あくまで補助的なモノなので、過度な期待はしないように。

魔法	最大ランク	効果
サクト	4	敵のマジックポイントを奪い取って、自分のモノにする魔法。もちろん、魔法を使う敵にしか効かない。
ダナム	4	敵の防御力を下げてくれる魔法。といってもせいぜい気休めにしかなりませんです。まあ、そんなとこ。
ヘベタル	3	すばしっこい敵の動きをトロくする魔法。つまり、こっちの攻撃が当たりやすくなるってわけだ。
パペピア	3	こいつを一発唱えてやると、敵は混乱して敵味方の区別がつけられなくなっちゃうって寸法でさあ。
ホー	3	敵を眠らせる魔法。こいつを食らうと、だんだん、眠く、なって、き、ま……。ああ、もうダメ。
インパス	4	昔は「貧弱なボウヤ」と笑われていた私ですが、この魔法で攻撃力を上げたおかげで今はモテモテです。
セラ	3	自分や仲間の敏捷性が少しだけアップする魔法。つまり、敵の攻撃をかわしやすくなるのである。
サイレス	1	これを唱えると敵味方ともに魔法を一切使えなくなるんだけど、おい、いいのかよ。ええ、いいんです。

守備魔法

防御用の魔法。たいした効果はないので、無理して使う必要はないですぞ。

魔法	最大ランク	効果
テュート	4	自分や仲間の防御力を心持ち高めてくれる魔法。防具の装備が整っていないときには役に立つかな。
シレント	3	敵の口をふさいで魔法を使えないようにする魔法。これであとは敵を好き勝手にいたぶれるわけだ。
リパーク	1	敵は腕利きの魔法使い。そんなとき、この魔法を唱えると、敵の魔法を跳ね返すことができるのである。

治癒魔法

ハッピーバースデーちーゆー。そう、ケガや病気を治癒する魔法ですよ。

魔法	最大ランク	効果
レス	5	ないと困っちゃう魔法ナンバーワンの体力回復魔法。全員にひとつずつ絶対に持たせるべし。お約束だぞ。
レジナ	1	うう。謀ったな、越前屋め。殿、ご安心ください。ここに受けた毒を中和してくれる魔法がございます。
リーフ	1	バタンキューってなときにも、あわてないあわてない。この魔法ひとつでパッチリと目が覚めますよ。

移動魔法

あの町、この城、その洞窟。どんなところにもひとっ飛びの便利魔法!

魔法	最大ランク	効果
ワプ	2	名前から想像がつくとおり、これはいろんな場所にワープすることができる魔法。効果はふたとおりあって、ワプ1は洞窟や塔の中から脱出でき、ワプ2は行ったことがある場所ならどこへでも瞬時に移動できるようになっている。こいつは楽チンだぜ。

第1章 王子の旅立ち

舞台はファーレーン王国内部の静かな町、エルアスタから始まる。戴冠式を2ヵ月のちに控えた王子セリオスは、この町でいつもと変わらぬ朝を迎えた。「ふっ。すがすがしい朝だぜ。お天道さまがやけに黄色いや」。セリオスは窓を大きく開け、外の空気をいっぱいに吸い込みながらそうつぶやいた、かどうかは定かでないが、朝っぱらからいきなり養育係のライアスじいさんの〝おベンキョしましょ〟攻撃を受けるハメになる。起き抜けにじじいの攻撃を食らってすっかり気分を害したセリオスは、スキを見計らってその場を脱走。外でスライム遊びに没頭する。

当然じじい、いやライアスは黙っているはずがなかった。戻ってきたセリオスに今度は説教攻撃だ。すっかりヒットポイントを失った(ウソ)セリオスは、興奮さめやらぬうちに床についた。いつもと変わらぬ、充足した1日。いつまでも続くはずだった、平和な日々。

が、悪夢は容赦なく牙をむいた。

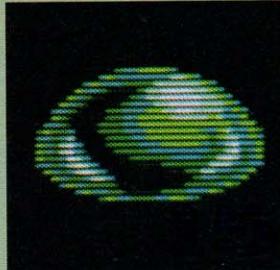
⬆平和なひととき。嵐の前の静けさか？

第1章で出てくるモンスターたち

この章で登場するモンスターは、ボスキャラ的な存在の"司令官"を含めて全部で10種類。まだたいした呪文を使ってくるヤツはいないので、あまり先を急がなければ戦闘で苦労することはないだろう。レベル上げの作業が大キライな人は、オート戦闘モードに設定して2～3日も電源をつけっぱなしにしておけば、もー楽チンである。それじゃ、あまりにも味気ないけどな。

司令官

第1章では、コイツを倒すことがひとつの目標だ。いきなりサイレスの呪文を唱えてすべての呪文を封じてしまうので、完全に力対力の勝負となる。運がよければレベル7～8程度でも倒せるが、なるべく高いレベルで戦ったほうが無難だろう。また、あらかじめネリアの港へ行って、青銅でできた剣や防具を買い揃えておけばさらに心強くなるぞ。まあ、しょせんは腕力だけのヤツだ。レベルをベラボーに上げといてから戦えば、もはや我々の敵ではない。

スライム

⬆やっぱりいました。やられ役モンスターの定番中の定番。遠慮せずにビシバシいじめてあげるのが正解。

スライムバブ

⬆スライムに毛が生えた、いや目玉がついた程度のヤツ。経験値稼ぎにも役不足なザコキャラだ。

キャリオンクローラー

⬆グロい外観からも察せるとおり、そこそこの力を持っている。集団で出てきたときは注意すべし。

フクロウ

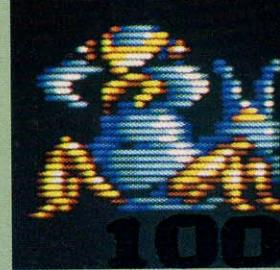
⬆攻撃力が強く、決してナメてはかかれない相手。しかし、倒せばサクサク経験値がたまっていくぞ。

ヤマネコ

⬆ネコのわりには可愛げのないヤツ。鋭いツメでギャウンとひっかかれると、モーレツに痛いので注意。

カブトガエル

⬆プルンとしたお腹がキュートだが、見かけによらず防御力が高い。呪文を使って倒すのもひとつの手だ。

ハサミムシ

⬆その名のとおり、ハサミのようなおロがチャームポイント。攻撃力も防御力もけっこー高い。

カザス

⬆攻撃力が異常に強い。コイツとはなるべく関わりをもたないほうが、おりこうさんだといえる。

兵士

⬆城を警護する屈強な敵だが、出会うころにはきっと仲間が4人揃っているハズ。苦労はしないだろう。

目を覚ますと、そこにはモンスターの大群が！　荒れ狂う戦いの嵐。昨日まで平和だった町の、なんという変わりよう！　セリオスはライアスのおかげで命からがらルディアの城へ逃げ込む。ここからが物語の本当の始まりだ。

ルディアの城で、セリオスは事件の黒幕であるアクダムという男によって地下牢に閉じ込められるが、アクダムの暴力的な政治に反抗するリュナンという若者によって救われる。ここからふたりは共に冒険をしてくれる仲間を捜しつつ、アクダムの魔の手から人々を救うためにファーレーン王国内を転々とすることになるのだが、詳しくは自分でプレーして自らの目で確認してもらいたい。シナリオ重視型のゲームだけに、あまり細かいところまで説明してしまうのも野暮だからね。下に第１章で行くことになる町や村の情報を載せておくので、旅の参考にしてくれ。次号では、気になる第２章以降の情報をできるだけ多く載せる予定。乞うご期待！

⬆ルディアの城の解放こそが、第１章の最大目的なのだ。

エルアスタの町

セリオスが少年時代を過ごした町。のどかで平和な町だったが、ある日突如モンスターの大群が押し寄せてきて、町中を混乱の渦に巻き込んだ。侍従ライアスの命を賭した抵抗に守られたセリオスは、苦難の果てにルディアの城に身を寄せることになる。しかし……。

⬆ある朝、異変は突然起こったのだ。

⬆ライアスは必死にセリオスを守る。

クルスの村

この村には、アクダムに反抗するレジスタンスがいる。セリオスたちに友好的で、傷ついたらいつでも宿屋に泊めてもらえるのだ。また、ここにもセリオスたちと行動を共にしてくれる仲間がいる。ここで会えるローという若者は、遊び人ながら強力な呪文を駆使して、活躍してくれるぞ。

道具屋	レスの葉	50
	毒消し草	5

⬆ローは遊び人として名が通っている。

ルディアの城

エルアスタの町の混乱を逃れて、セリオスがたどり着いたのがここ。城内にいたのは、セリオスの父でファーレーン王国の亡き元国王アスエルに仕えていた、アクダムという男だ。アスエル亡きあと、王国の実質的な統治を行なってきたアクダムは、セリオスに対して衝撃的な事実を告白する。彼は王国を乗っ取るために自らエルアスタの町にモンスターを送り込み、セリオスを殺して王位につく腹づもりだったのだ。

ここでアクダムはもうひとつ驚くべきことを話すのだが、あえて伏せておくことにする。とにかく、セリオスはアクダムの悪だくみによって、地下牢に閉じ込められてしまうのだ。

閉じ込められたセリオスを助けてくれるのはリュナンという若者。彼はセリオスと一緒に戦う仲間になってくれる。第１章では、このルディアの城を悪者から解放することがひとつの目的となる。

武器屋	ナイフ	100
	小型のつるぎ	200
	冒険者の服	200
	皮のヨロイ	350
	皮のたて	150
道具屋	ヨシュアの目	10
	レスの葉	50
	毒消し草	5

⬆自ら国王になると宣言するアクダム。

⬆窮地のセリオスを救うのはリュナン。

ベルガの鉱山

ここには、アクダムによって捕らえられたレジスタンスたちが、奴隷として強制労働をさせられている。ここを指揮している司令官を倒して、彼らを解放してあげよう。盗人のゲイルは、自由の身になったお礼に仲間に加わってくれる。ここで４人の仲間が揃うのだ。

武器屋	小型のつるぎ	200
	皮のヨロイ	350
	皮のたて	150
道具屋	レスの葉	50
	毒消し草	5

⬆非道の限りを尽くす司令官と対決だ。

⬆レジスタンスたちの解放に成功！

ネリアの港

ベルガの鉱山、そしてルディアの城の解放に成功するためには、ここで青銅製の武器や防具を揃えることが必要不可欠だ。ぜひとも買っておこう。解放に成功すると、セリオスの母フェリシアの故郷、ウォンリーク公国までの船をチャーターしてもらえるぞ。

武器屋	青銅のつるぎ	500
	青銅のヨロイ	500
	青銅のたて	400
道具屋	レスの葉	50
	毒消し草	5

⬆青銅の武器はここで手に入れるべし。

⬆港は、新しい世界への入口でもある。

今か今かと待っていた人も多いだろうが、ついに『クリムゾン』の3作目が登場した。前作でのマルチシナリオ・リンク方式がさらにグレードアップして、今回はカットバック方式。途中で仲間に会った瞬間に、そのキャラクターとなってプレーするという新しいスタイルなのだ。

■クリスタルソフト MSX2 8700円［税別］（2DD）

ついにシリーズ3作目！

舞台は、遠い未来の地球。数々の戦争により、文明は衰え、荒れ果てた世界の中で人々は生活していた。人々を恐怖におとしいれる邪悪なモンスター、クリムゾンが世界を支配していたのである。そこに現われたのが、古代から伝わる強力な武器を持つ勇者だ。その勇者によって、クリムゾンは倒され、世界は平和を取り戻した。そして、800年後。なんと世界征服を企む愚かな男によって、再びクリムゾンが蘇ってしまった……。

というのが、前作からIIIへ至るまでの物語。IIIでは、タストニア大陸とムーテシア大陸という2つの大陸と、水中や地下世界を舞台に、主人公の勇者が女戦士、僧侶、魔法使いらとともに冒険をする。

前作でもそうであったように、それぞれのキャラクターのシナリオがあり、それがべつべつに進んでいって、やがてひとつのストーリーになるという方式。ただ、今回の場合はさらにグレードアップし、同時進行している複数のシナリオが微妙に交錯している。カットバック方式、というやつだ。

アンダースの町

主人公が住むアンダースの町から、物語は始まる。クリムゾンの手下の襲来により、町の若者たちと妹のマリーヌがさらわれてしまった。すぐに助けに行かなければならないのだが、どこに捕らわれているのかがわからないぞ。しかも、いきなり手下のモンスターが現われ、行く手を阻む。でも、こいつは意外に弱いので、簡単に倒すことができるのだ。

さて、外に出る前に、町に残っている人たちに話を聞いてみよう。ある老人から、妹と町の人の居場所を教えてもらえるぞ。それによると、町の南にある塔に連れ去られたらしい。本来なら、武器や防具を整えてから行きたいところだが、店の人も捕らわれてしまっているから、どうにもならない。道具屋だけは利用できるので、きずぐすりをたくさん買って出発だっ。

⬆主人公が寝ているあいだに、町の人や妹までもがさらわれてしまったとは。

南の塔

アンダースの町から歩いてすぐのところに、南の塔はある。途中、モンスターに遭遇するかもしれないが、戦ったらきずぐすりで体力を回復させながら進んでいこう。

塔は4階建てで、どうやら最上階に町の人たちが捕らわれているらしい。塔内は、マップが必要なほど複雑ではないけれど、モンスターがバシバシ現われるので、油断はできないぞ。

さて、4階にたどり着いたら、かわいい妹と町の人たちの姿が見えた。だが、しかーし、その前に強そうなモンスターが立ちはだかっていたのだ。話をする前に、体力を十分回復させておこう。

無事に町の人たちを救い出し、町へ帰ると、店が平常に戻っている。そして、母親から亡き父親の手紙を見せてもらえるのだ。

⬆クリムゾンの手下、バンドーラが町の人たちをさらったのだ。

⬆手紙には、クリムゾンの話と父親の戦友のことが書かれていた。

ルールドの村

南の塔からさらに南の方角に、ルールドの村がある。ここも、じつはクリムゾンの手下に村人たちがさらわれてしまい、村の中はガラーンと寂しくなっていた。

ところが、ある民家の地下に入ってみると、母親と子供のふたりが隠れているのを発見。話によると、村人たちは人体改造工場に捕らわれていて、そこへは船がないと行けないらしい。なんとか助けてあげたいのだが……。

⬆難を逃れて地下に隠れていた母と子。ほかの村人たちは、捕まってしまった。

コンドール城

タストニア大陸の唯一の城、コンドール城。中に入ると、たくさんの兵士たちが出陣するところだった。この城の王女が魔物にとりつかれ、元に戻すにはムーテシア大陸にある"真実の鏡"が必要らしい。王様の話によると、女戦士ソーニアがそれを探しに行っていて、まだ戻って来ないということだ。兵士たちもそこへ向かうところなのだろう。また、マリウスという魔法使いも"真実の鏡"を探す旅に出ようとしていた。主人公はとりあえず、ソーニアを見つけることが先決のようだ。城の西にある町へと向かってみよう。

⬆王様に会う前に城の中にいる占い師に会ってみよう。王女の話が聞けるぞ。

⬆王様はソーニアが帰って来ないのを心配している。いったいどこへ……？

ニーベンの町、墓地

アンダースの町から東へ行ったところが、ニーベンの町。ここではまだ、謎を解くカギになるようなものはないようだ。そのかわり、エッチな写真を売りつけようとするいかがわしいオジサンがいるが、べらぼうに高いので買うのは無理。どうしても欲しかったらせっせとお金を貯めるしかないね。

さて、町の裏手には、悪霊が出るという噂の墓地がある。町の人は誰も近づかないらしいが、不気味なじいさんがひとりで墓守りをしている。地下へ続く階段もあるが、ここはモンスターが強いのでまだ行かないほうがいいみたいだ。

⬅うー、見たい見たいーっ。でも高すぎ。武器だってまだいいものが買えないのに。

⬅不気味なじいだ。こっちのほうが死霊なんかよりもよっぽど怖いと思うぞ。

老人の家

亡き父親の手紙に、戦友が東のほうに住んでいて力になってくれると書いてあった。だが、いざやって来てみると、だあれもいない。ぐるっと部屋の中を歩きまわってみたけれど、ベッドにもテーブルの下にも、どこにもいないのだ。なぜ？　もしかして、ここにもクリムゾンの手下がやって来て、連れ去ってしまったのだろうか。何も起こりそうにないので、ほかの場所へ行ってみるとしよう。

⬆がらーんともぬけのからの老人の家。力になってもらえると思ったのになあ。

ベルマの町

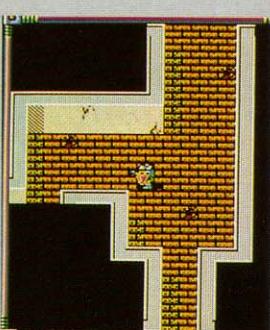
コンドール城から西のほうへ進んでいくと、ベルマの町を発見。そう、ここにソーニアはいたのだ。ソーニアは僧侶のクウランとともに、宿屋の2階にいた。ムーテシア大陸に渡ろうとして船に乗ったら、嵐に遭ってしまったらしい。そして、流れ着いた場所がムーテシア大陸だったらしいのだが……。

さて、ここからはソーニアのそれまでの冒険を、主人公が体験していくことによって、物語が進んでいく。つまり、実際にはソーニアがすでに冒険してきたことなのだが、それを主人公が成り代わってフィードバックしていくんだね。

⬅おっ、ここにもエッチな写真売りがいたぞ。こっちのほうがさらに高いのだ。

⬅やっと見つけたソーニア。でもコンドールの王に会ってないと先に進まないよ。

狂気の塔

じつはこの塔の中に、魔物にとりつかれた王女が閉じ込められている。魔邪鬼が取りついているせいで、牛や豚の生肉を食べ、さらには人間の肉を食べたいとまで言い出した。かわいそうだが、今はまだ救ってあげることができない。モンスターが強すぎてかなわないし、何よりも"真実の鏡"を持っていないことには助けられないのだ。早く"真実の鏡"を見つけて、再びここへやって来よう。

⬆一歩足を踏み入れただけで、ものすごく手ごわいモンスターがいっぱいだ。

次回はムーテシア大陸へ！

M E T A L G E A R 2

SOLID SNAKE

メタルギア2

今月で『ソリッドスネーク』の徹底解析も２回目に突入。ストーリーも中盤にさしかかり、ますますおもしろくなってきたことだろう。このゲーム、前作にくらべてキャラクターたちの個性がより前面に押し出されている。その点を楽しみながらプレーしていただきたい。

■コナミ　MSX2　7800円［税別］(ROM)

砂漠地帯を抜けると、そこはもうタワービル

今月の徹底解析に入る前に、まず先月で紹介したところ(ザンジバーランド潜入からタワービル前まで)で詰まっている人たちのために、いくつかヒントをあげよう。

一番最初に誰もが引っかかる場所だと思うのが、グリーンベレーの男を尾行して見つけた小屋だ。この小屋に入ると「トントントン」という音がするだけなので、何もないと思いがち。だが、双眼鏡を使うとなんと……。じつはこの音、タップコードといって米軍がベトナム戦争で使用した通信方法のひとつ。このコードの解読法はマニュアルに載っているんだけど、それでもわからなかったという人には、右のページ数を周波数として使ってみたらどうだろうか……とアドバイスしておこう。

また、底なし沼があって先に進めないという人。「この沼をトラックが通るのを見た」という話を子供から聞かなかったかな？　この沼には見えないけど渡れる秘密の道があるんだ。落ちたら引き返す、この繰り返しで道を覚えること。

そして、このふたつ以外で詰まっている人。たぶんそれは、まだ調べてない場所があるんだと思う。新しいIDカードを入手したら、いままで開かなかったドアが開くかどうか試してみよう。「足を使え」、これがこのゲームの鉄則だ。

さて、今月はここからが本題。

⬆キャンベルから通信が入る。「得意のダンボールを使え」だって。どういう意味？

⬆荷物としてベルトコンベアーで運ばれる、これが正解。でも、なんかマヌケだ。

⬆ビル内に入ると、なんとホーリーから捕まってしまったという連絡が入った！

ハインドDを破壊し、ついにタワービル前にたどり着いたスネーク。ここでスネークが最初にすることは、ビル内部にどうやって侵入するかということだ。でもこれ、じつは簡単。キャンベルからの通信を聞けば、あるアイテムを使えばいいということがすぐわかるはず。気をつけたいのは、キャンベルの周波数が盗聴防止のため変更されること。メモを忘れるなよー。

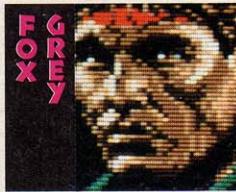
今回登場するキャラクターたち

ここに挙げた５人は、先月紹介しきれなかった、または登場していなかったキャラクターたちだ。情報屋のケスラー以外は、いずれも今後のストーリー展開に関係する重要なキャラクターばかり。この５人と先月紹介した５人で、ほぼ『ソリッドスネーク』のキャストが勢ぞろいしたと言っていいだろう。さて、今回登場したキャラクターのなかでとくにチェックしておきたいのが、前作でも登場したメタルギアの開発者であるペトロビッチ博士と、グレイフォックスのふたりだ。とくにグレイフォックスはスネークが所属していた部隊、FOXHOUNDの元エース。スネークにとっては先輩的存在のフォックスなのだが、今回はスネークの敵となって登場する。複雑な人間関係だが、しっかりと把握しておこう。

ボスや敵兵器と戦う前には傭兵あがりの情報屋、ジョージ・ケスラーの話を聞くこと。ボスと戦うときだけ、通信がつながる。

メタルギアの開発者であるペトロビッチ博士。マルフ博士と同行中のところで敵に捕まったという。しかし、彼の真意は……。

元オリンピック選手、しかし現在はプロのエージェント。それが、ナターシャだ。マルフとの接触は彼女だけしかできないぞ。

今回の作戦任務は当初、このキオ・マルフ博士を救出することだけにあった。彼はいま、どこに拉致されているのだろうか。

スネークが所属していた特殊部隊、FOXHOUNDの元リーダー。今回は新型のメタルギアDを駆り、スネークに敵対する!!

行動範囲が一気に広がる――タワービル内部

タワービルに潜入できたはいいものの、その直後、スネークに緊急連絡が入る。「スネーク！　私……正体がばれちゃったの!!　助けて！　……マルフ博士と接触がとれたのに」。なんと、ホールからのSOSだ！　ここはどうやら、ホーリーを救出することが先決のようだ。

さいわい、連絡によって彼女は「前後からは水の音、左からはエレベーター音、右からはポンプの音が聞こえる」場所にいることがわかっている。この〝音のマップ〟を頼りに彼女を捜し出せばいいのだ。

このタワービルには3つのエレベーターがあって、外側から1階―10階直通、地下1階―1階―20階、1階―30階直通となっている。それぞれの行き先は右のほうを読んでもらうとして、この3つのエリアを行き来する1階で注意したいことがひとつある。それは、〝見張り兵は外側から内側にむかって巡回している〟ということだ。つまりこれは、内側に行くときは敵兵の後ろをついていく形になるので比較的安全なのに対し、外側へ向かうときは巡回している敵兵に見つかる可能性が高いということだ。細長い通路が続くマップなので、敵に見つかったら逃げ場がないぞ。ほふくで物陰に隠れよう。

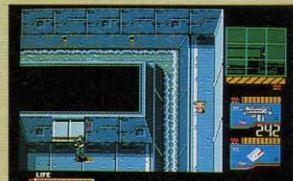
エレベーター1　1F⇔10F直通

一見どこにも通路がないように見える10階。前作をプレーしたことのある人なら、爆弾で壊せる壁がないかどうかもう確かめていることだろう。この壊せる壁の部分とそうでない部分の確かめ方は、前作を知らないとちょっとわからないかもしれないね。答えは、壁をパンチしてみればすぐわかる。もしいままでと少し違う音が返ってくれば、そこは爆弾で壊すことができる壁だということだ。また、ここにいる子供たちの話もよく聞くこと。

⬆⬅爆弾の爆風にあたらないように。

エレベーター2　B1⇔1F⇔20F

さあ、ここが問題のエレベーター2だ。ほかのふたつが10階と30階しか行けないのに対し、ここは地上20階と地下1階、つまりタワービルの上下に行くことができる。もちろん行ける場所も広いぶん調査も大変だけど、その見返りも大きいぞ。まず20階には、スネークの行動を制限するブービートラップや監視カメラがいっぱいだ。そのうえ、スネークが持っているカードでは、まだ開かないドアも多い。新しいカードを手に入れるたび、ドアが開くようになったかどうかはこまめにチェックしておきたい。地下1階のほうは、広い水坑のなかが舞台になる。調べればすぐにわかると思うけど、この水坑、ザンジバービルとタワービルを結ぶ地下水路なのだ。いまのうちに位置関係をつかんでおくこと。ここには敵兵士がいないかわりに、水路のいたるところに水上機雷が仕掛けられている。流れに身をまかせていると手痛いダメージをくらうことになるぞ。ホーリーの言っていた〝音のマップ〟をこの地下水坑で探しあてよう。

⬆ブービートラップが張りめぐらされた20階。発見されやすいので注意せよ。

⬆地下1階の水坑に降りると、一転して暗いイメージがただようになるのだ。

エレベーター3　1F⇔30F直通

一気に最上階近くまで運んでくれる中央のエレベーター。しかしこのフロアに来たとたん、レッドブラスターと名乗るボスの攻撃の洗礼を受けることになるだろう。このボス、ある特定の武器でしかダメージを与えることができない。情報屋のケスラーに聞いてみれば、この武器はすぐわかるはずだ。ブービートラップ、落とし穴に気をつければ簡単に倒すことができる相手だが、こいつを倒す前にホーリーとは会っておくことを忘れずに。

⬆フロアに入ると、すぐさま戦闘シーンに。最初のころは無視するように。

今回入手する新しいアイテムと武器の一覧

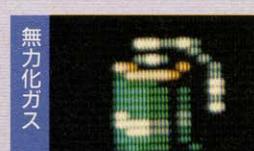
今回入手したなかでユニークなのは、やっぱりダンボールとバケツの〝かぶりもの〟アイテムだろう。とくにバケツは物音はたてるわ、攻撃ができなくなるわでいいことなし。でも、ついつい使ってあげたくなるアイテムだ。

アメリカ製の着発真管破片式手榴弾M68。ターゲットめがけ飛んでいき、地面に到達して爆発する。

個人対戦車ミサイルM47ドラゴン。手動目視線指令方式により、発射後任意にミサイルを動かせる。

トイレ掃除用の金属製のゴミバケツ。なぜかかぶることができる。使用方法は謎のまま。

暗闇でも真昼のように見える暗視ゴーグル。これがないととっても困る場所があるぞ。

携帯式対空ミサイル、スティンガー。レーダー内の照準で狙いをさだめてから発射する必殺の武器だ。

暴動鎮圧用手榴弾ABC-M25A2。爆発するとCN1ガスを風下に噴出する。ただ殺傷力はあまりない。

ザンジバーランド行きの伝票が張られたダンボール。これもかぶることができるのだ。

敵からの銃弾によるダメージを半減する防弾チョッキ。かなり使えるアイテムのひとつ。

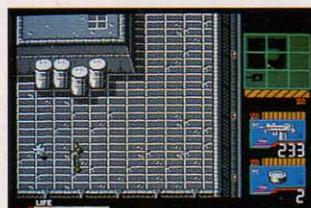
ホーリーを救出し、屋上へむかう

タワービル地下1階で、ホーリーを救出することができたかな？彼女と接触することで、マルフ博士についての新しい情報が手にはいる。彼女の話によれば、博士は捕まる寸前に伝書バトを飛ばしていたらしい。このハトが、いまとなっては博士の唯一の手がかりだ。

かんじんのハトの居場所だけど、これはタワービルの屋上40階にいる。30階にいるレッドブラスターを倒したら、自然に屋上に通じる非常階段のドアが開くから、プラスチック爆弾を使って屋上へ行こう。ハトがクークー鳴きながら飛んでいるのを見かけるはずだぞ。

ここでちょっとした謎かけがある。ハトは、人間が普通に近づくとすぐに逃げてしまう小心者。普通に追っかけても捕まえることは無理だ。そこで、頼りにしたいのが動物学者のヨゼフ・ノルデンだ。もちろん、彼の周波数はペトロビッチ博士から聞いて覚えているよね。あるアイテムを使うと、ハトを捕まえることができる。わからないことは仲間たちに聞いてみよう。道は自然に開けるだろう。

⬆レーダー上の光点をよく見ていれば、ホーリーを見つけるのは難しくはない。

⬆地下水道はかなり広い。どれがどの場所に行くコースなのか、調べておこう。

⬆近づいてもすぐ逃げられてしまう。こんなときはハトの習性を利用して……。

⬆マルフ博士とついに連絡を取り合うことに成功。でも、通訳がいないと……。

ナターシャとの出会い、マルフとの接触

⬆うわっ、敵の大群だっ！　じつはこれ全員、敵兵士のマネキン。でも、最初は本当に驚いた。

ついにマルフ博士と無線で接触がとれたスネーク。が、しかし！　ここで思わぬ問題にぶつかることになる。なんと博士はチェコ語とスロバキア語しか話せないため、英語しか話せない（と思われる）スネークとは話が通じないのだ。ここまで来て連絡ができないとは！

ま、ここはあきらめずに、ペトロビッチのアドバイスでも聞いてみることにしよう。彼はただひとり、マルフ博士と話ができるナターシャという女性がいることをスネークに教えてくれる。

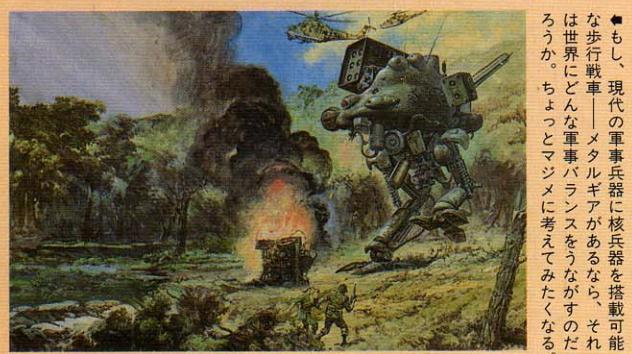
このナターシャという女性は、もともとマルフとペトロビッチの護衛をしているプロの女エージェント。だからふたりが捕まったときも、彼女だけは敵兵士のユニフォームを盗んで逃げることに成功したらしい。現在は基地内のどこかに潜伏して機会をうかがっているそうだが……。気をつけたいのが、彼女は変装しているおかげで普通の敵兵士とまったく見分けがつかないってこと。でも、あきらめるのはまだ早いぞっ！　彼女が女性だってことを忘れるなよ。

⬆真っ暗闇の部屋でも、ナイトビジョンを使えば部屋の構造はしっかりわかる。

⬆女性しか行かない場所、たとえば女子トイレの前で待ち伏せしていると……!?

⬆ナターシャとついに接触。トラップに押しつぶされないように進んで行こう。

ゲームに"現実"を持ち込むと

『ソリッドスネーク』のセールスポイントとして、ゲームの世界をよりリアルに演出するための"現実感あふれる舞台設定"がある。たとえば、ゲーム中もっともよく使われるレーション。ゲームの世界では"体力が回復する薬草"のような扱いをうけているけど、現実の世界ではCレーションと呼ばれ、第二次世界大戦において米軍が正式に採用している携行戦闘糧食(Combat Rations)としてよく知られる携行糧食なのだ。ゲーム中に出てくるB1、B2、B3という3種類のレーションは、このCレーションの3つのメニューを指している。また、スネークがハインドDを破壊するために使った対空ミサイル、スティンガーも、現実にアフガン・ゲリラがソ連軍を悩ませたというあまりにも有名な小型地対空ミサイルだ。つまり、主人公であるソリッドスネークが使う兵器やアイテムは、いずれも現実で活躍しているものが使われているわけだ。メタルギアをもっと楽しみながらプレーしてみたいという人には、こういった武器についての予備知識をあらかじめ頭の中に入れておくといいのかもしれない。プレーヤーに未知の体験をさせることができる数少ないゲームだからこそ、思いっきりハマってみるのもいいんじゃないだろうか。

⬅もし、現代の軍事兵器に核兵器を搭載可能な歩行戦車――メタルギアがあるなら、それは世界にどんな軍事バランスをうながすのだろうか。ちょっとマジメに考えてみたくなる。

■凶弾に倒れるナターシャ!!

ナターシャは女子トイレの前で待ち伏せしていれば会うことができる。ようやくこれで、マルフとも話ができるようになったわけだ。彼女の話では、マルフはタワービルの北にある大きなクレバスを越えた先の収容所にいるらしい。これ以後、スネークはナターシャと共同作戦をとることになる。また、地下水道を抜ける途中でペトロビッチも仲間に入るはずだ。

クレバスには、人ひとりがかろうじて渡れる一本橋がかかっていた。この橋を渡らないと、収容所にはたどり着けないのだ。ペトロビッチが最初この橋を渡り、次にナターシャが渡ろうとしたそのとき……。"ドーン！" 突然、ミサイルが橋を直撃したのだ！ スネークがそこで見たものは、あの悪夢の兵器メタルギア、そしてスネークの上官であったグレイフォックス、その人だった……！

⬆ペトロビッチと再会したスネーク。以後、3人でワイワイ行動するようになる。

⬆ペトロビッチもグロッキー宣言。やっぱり、寄る年波には勝てないのかな？

新型メタルギア登場!!

ENEMY'S FILE

BLACK COLOR

このファイルに挙げた4つのデータは、いずれもスネークがゲーム序盤から中盤にかけて戦うことになる相手だ。それでは彼らの紹介と攻略を、順番にしていこう。まず第一にスネークが戦う相手、それがブラックだ。NASAの対地球外環境特殊部隊出身のブラックは、ハイテク忍者として知られている。手裏剣で攻撃してきたり、スネークが近づこうとすると姿を消すのが特徴だ。具体的な攻略法は、自分はあまり動かず、相手が攻撃して動きを止めるその一瞬を狙ってハンドガンで攻撃するというのがベストだろう。

⬆追いかけるより、画面下で相手の動きが止まるのを待って倒すほうがいい。

RUNNING MAN

底なし沼を渡った先にある小屋でスネークを待っている自信過剰な男、彼の名はランニングマンだ。もとバルセロナ・オリンピックの短距離ランナーだったがドーピングのため陸上界から追放され、以後ヨーロッパのテロリズムに参加していた。相手をガス室に閉じ込め、あとは100メートルを9秒69で走るという駿足でひたすら逃げきって相手の自滅を待つという情けない攻撃をする。足の速さを逆に利用して、敵のコース上に地雷やプラスチック爆薬などのトラップを仕掛けて倒すこと。地雷は砂漠地帯で入手できるぞ。

⬆トラップを集中的に仕掛けておいて、一気に倒すこと。時間はあまりないぞ。

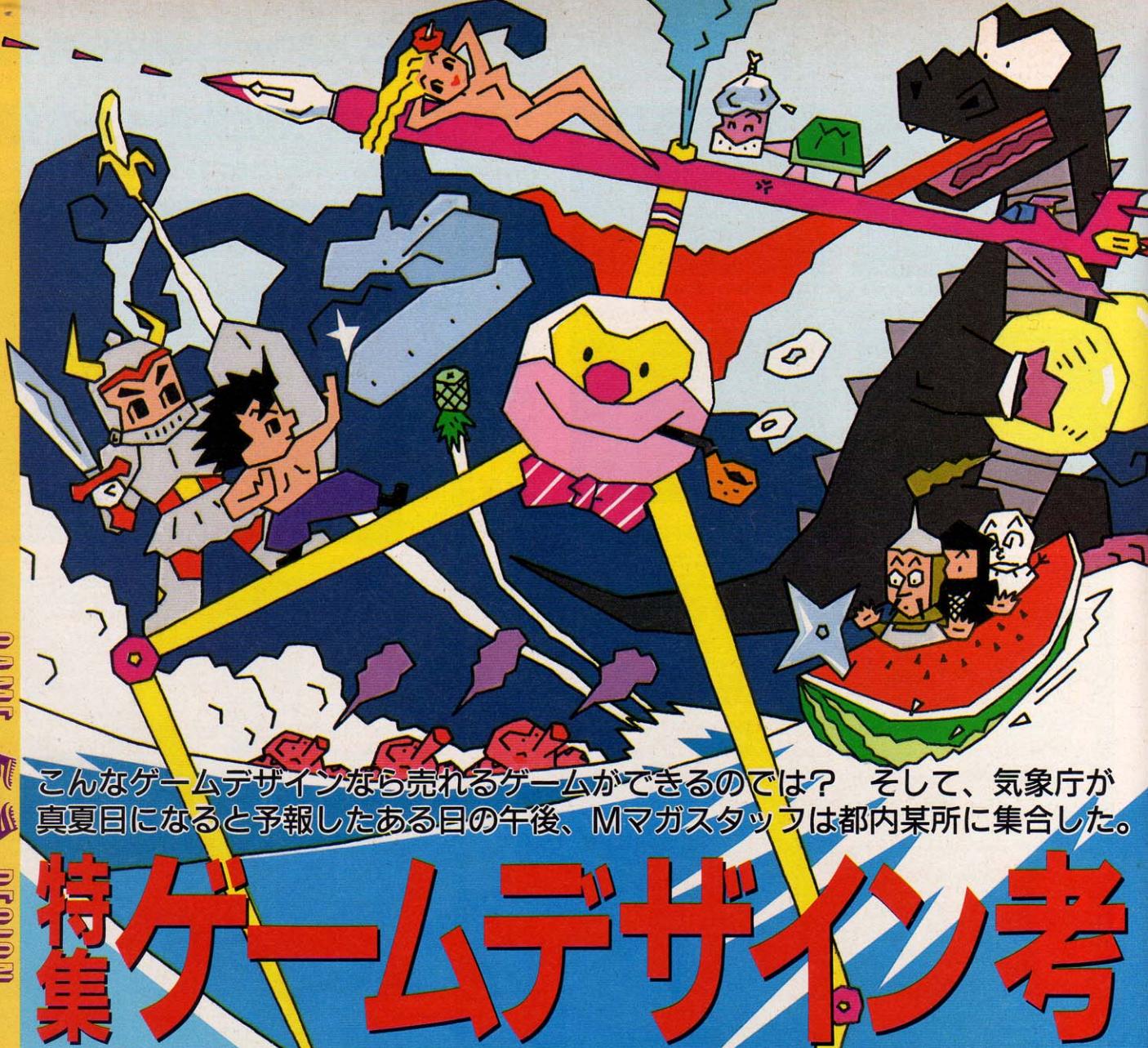
HIND.D

前作でも登場した空の怪物、ハインドD。砂漠地帯を抜けるには、このハインドDを破壊しなければならないのだ。空中からの機銃掃射は絶対くらわないようにしよう。またこの怪物ヘリは対空ミサイルでしか倒せないことを忘れずに。さてここでは、ヘリの陰影がない画面ではスネークが攻撃をいっさい受けない点に注目したい。画面のはじで待機してハインドDが来るのを待ち、確認したら対空ミサイルを1発撃ってすかさず画面外に逃げる。これが一般的な攻略法だ。照準の位置がミサイルを撃つタイミングを決める。

⬆じつは敵の攻撃をまったく受けない場所も探せばある。各自研究すること。

RED BLASTER

タワービル30階でスネークに襲いかかってくるレッドは、赤い爆破魔として知られるソ連の暗殺専門エリートだ。ブービートラップを張りめぐらして相手を足止めしておいてから得意のグレネード・ランチャーで攻撃するのが特徴。レッドは壁に身を隠しているので、普通の武器ではダメージを与えることはできない。ズバリ言えば、グレネードでしかレッドを倒すことはできないのだ。探してみよう。また、ブービートラップは何度もぶつかれば断ち切ることができる。行動範囲を広げれば戦いもより有利になるはずだ。

⬆グレネードさえあれば、楽勝で倒せる。でも落とし穴のトラップには注意。

こんなゲームデザインなら売れるゲームができるのでは？　そして、気象庁が真夏日になると予報したある日の午後、Mマガスタッフは都内某所に集合した。

特集 ゲームデザイン考

GAME DESIGN

パネラー紹介

みやん
見た目にはペンション経営者だが、れっきとしたMマガ編集長。忘れたころに発言するので注意されたし。

ガスコン金矢
言わずと知れたMマガ副編集長。今回の進行役としてロンドンを指名したが、陰の進行役はやはりこの人だった。

レオ宮川
Mマガ編集部内でもっとも人間らしい生活を送っている。フォローさせたら右に出る人はいないとの噂あり。

本田ジャン
もりけんが浮上する前は、彼がすけべの代名詞だった。今では光栄の代名詞だが、すけべが治ったわけじゃない。

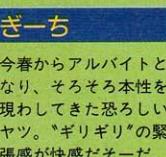
そらまめ
理屈をこねたら日本一。彼に対抗するにはかなりの鍛錬が必要とされる。週一回しかフロに入らないとは真実か？

都築アメディオ
優しいんだか怖いんだかホントのところはわからないが、そういうときは優しいと書いておくのが賢明だろう。

林ロロオ
言いたいことがうまく伝わらないと、エキサイトして早口になる。しかし歩くMSXソフトカタログなのである。

ロンドン小林
ばか。無謀にもこの座談会の進行役。紙一重の天才では？　という良心的な噂が流れたのも遠い昔のことである。

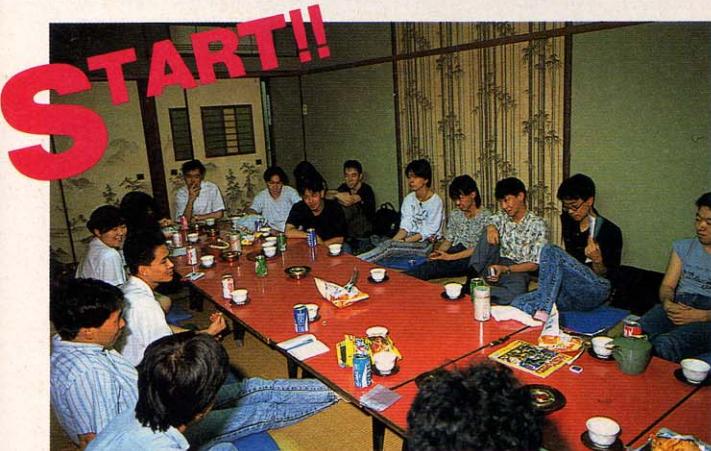
もりけん
極端に無口で無愛想だが、口を開けば出てくる言葉はすけべな言葉ばかり。すけべを取ったらただの人。

ドットおたく吉田
編集部でのあのはしゃぎようはまるで高校生だが、じつは23歳。今回は身を乗り出して熱弁をふるっていた。

ぎーち
今春からアルバイトとなり、そろそろ本性を現わしてきた恐ろしいヤツ。〝ギリギリ〟の緊張感が快感だそーだ。

これまでに発売されてきたたくさんのジャンルのゲームたち。その中には爆発的にヒットし、それぞれのジャンルの代表となったものがある。いったい、勝因はなんだったのか？　それを解明していけば、売れるゲームが作れるのでは？　というわけで〝Mマガの考える売れるゲーム〟というテーマのもと、Mマガスタッフによる座談会が開かれた。パネラーとして先に紹介した人物以外にも突如として発言してくる者もいるのでご了承ください。なんといっても総勢20名だったのだ。進行役はロンドン小林！　それではスタートだっ！

アクションゲームは同じもので何度も遊びたい

けっきょく南極大冒険

1983年にコナミから発売された。よたよたと歩くペンギンの後ろ姿が大人気となった。制限時間内に目的地に到着すればよく、障害物となるのは氷の穴とそこからにこやかに顔を出すアザラシぐらいのもの。これで南極の地理を学べるなら安いもの。が、多分ムリ。

ロンドン小林(以下、ロン)　えー、それでは本日は私がしきるということで。ジャンル別に話を進めるんですよね。んじゃ、アクションから始めます。アクションでヒットしたといえば『けっきょく南極大冒険』でしょ、それから……。
林ロロオ(以下、林)『激ペナ』。
ミスターミス(以下、ミス)『コナミのピンポン』なんてのは？
ガスコン金矢(以下、金矢)　あったなー、そういうのも。でもさ、ファミコンになっちゃうけど、アクションっていうと『スーパーマリオ』ってことにならない？
ロン　おお、それがあったか。それにしても、いいアクションゲームってのはどういうやつなんでしょうかね。
ドットおたく吉田(以下、吉田)　まず操作性でしょ。
そらまめ　でも、操作性は最低限クリアーできるものでいいんじゃない？　今はリアルな動きってのがなくちゃダメだと思うけどな。
林　斬新な操作性ってのは、成功すれば売れるけど、ただのクソゲーになる恐れもあるよね。
吉田　リアルな動きっていうのもその当時の評価としての、だよね。時代の流れっていうのがあるから。
みやん　それに作るのが難しいよね。リアルにするよりかわいいキャラクターのほうが簡単にできる。
金矢　かわいいキャラだととっつきやすいでしょ。けっきょく南極なんてのはペンギンの後ろ姿が魅力のひとつだったし。
本田ジャン(以下、本田)　音楽のノリの良さも必要だよね。
ロン　難易度なんかはどうでしょ。ゲームのうまい人はさらに複雑なものを要求してくるけど、そういう人ばかりじゃないし。
吉田　一部の、やたらとうまい人たちだけを対象に作るわけにはいかないから、ただ難しくすればいいってもんじゃないよ。
林　かといって、手ごたえがなさすぎるってのもつまんないよ。
都築アメディオ(以下、都築)　誰でもクリアーできて、かなり難しい裏面を用意できたらいいよね。
ぎーち　とにかく障害物をひたすら破壊する快感があればいいです。対戦で相手をいじめることも喜びになる、その人間の本能が……。
金矢　ぎーち、大丈夫か？
ぎーち　え、ええ。その本能を満足させるには見た目がハデっていうのも必要ではないかと。
ロン　じゃあ、テーマに戻りますけど、売れるアクションゲームっていうのは、見た目にハデでガンガン壊せて、それから？
ミス　量で釣るには10000面くらい用意すりゃいーんじゃない？
金矢　ヒゲおやじを登場させる。
ロン　それはマリオのマネですね。うちの編集長を出せばいいって話も……。あ、ウソですってばー。

ソリッドスネーク

3年前に大ヒットとなった『メタルギア』の続編として、先月発売になったばかり。敵に見つからないように行動するというのが斬新。

アクションゲームの場合

ポイント
- ●ハデに壊しまくることができるようにする
- ●量で釣る。だいたい10000面くらい
- ●ヒゲおやじを出す

過去にヒットしたゲームの特徴を大きくふくらましたものを作れば、きっと金持ちへの道が開けるのでは？　という安易な考えのもと、その条件とやらをピックアップしてみた。
オーバーオールを着たヒゲおやじが走る！　手当たり次第になんでも壊す！　しかもハデ。ブロックひとつで画面いっぱいに火の粉が飛び、家を壊した日にゃー、電気屋を呼ばなきゃならないようなやつだ。すごい。

ロン　次はRPG にいきましょ。まあ、なんといっても『ドラゴンクエスト』になっちゃいますけど、RPGの楽しい点からどーぞ。
金矢　アイテムなんかのお買い物ってのがいいんじゃない。
林　ほとんど無の状態から成り上がっていくのがいいとか。
宮川　目に見えて成長していくっていう実感が、現実とクロスして安心できるよね。
吉田　逆に、非現実的なことができるっていうのもあるでしょ。
ぎーち　オレは、主人公の体力が減って、で、もうすぐ死にそーになった、あのギリギリの感じが気持ちいいかと思ったり……。
ロン　あんた、ホントに危ないよ。えー、私なんかは生活感が漂っているあたりが好きなんですけど。
そらまめ　でもさ、RPGって理不尽なことが多すぎない？　敵が金持ってたり、お姫さまはさらわれてもちゃんと生きてるし。
林　そういうつじつま合わせは、あまりに不自然じゃなければ、あってもいいんじゃないかな。ファンタジーの世界ならばね。
金矢　お姫さまっていえばさ、必ずそういう悲劇のヒロイン役が出てくるよね。舞台は中世でさ。なんで中世が多いんだろ？
都築　中世の武器って重くて強そうじゃない。戦車に乗って経験値上げるより、剣を振り回したほうがかっこいいイメージあるじゃん。
ロン　中世でお姫さまが出て、というストーリーってたしかに多いけど、果たしてそういうシナリオっていうのは必要なんですかね。
宮川　今のゲームのシナリオって、レールを敷きすぎてない？　ある程度はそれも必要だけど、少しわき道も作ってほしいな。次にどこで何をするかまで作る側に完璧に決められてちゃね。

さぁー考えなさい

ロールプレイングゲームの場合

ポイント
- ●敵の攻撃をハデにして戦闘をハデにする
- ●最後のボスキャラはワクからはみ出させる
- ●タイトルに"ドラゴン"をつける

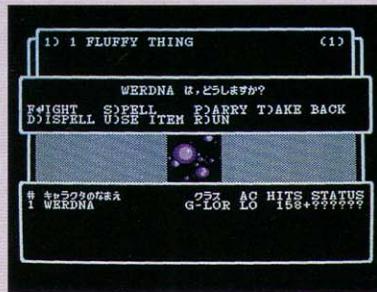
これからゲームデザイナーになろうと思っている人のほとんどが、このRPGに目をつけているのでは？　それって正解かもね。どうやら初心者にとっては作りやすいという結論になった。参考になるソフトのどこがおもしろいかをチェックしながら、またプレーしてみるといいね。これも勉強だ。キーワードはどうやら"ドラゴン"らしいが、むやみにつけても苦情がくるかもしれない。苦情がくるようになったら一人前だ。一人前になると胃が痛むぞ。

吉田　そういう作り手の思惑を無視して動くと、進まなくなるなんてこともあったんですよー。
ロン　そりゃひどい。あーっと、もりけんさんもなんか発言してくださいよ。さっきから黙ってばかりじゃないですか。
もりけん　オレは経験値が稼げればいいから、シナリオはべつに。
ロン　はいはい。ほかに……。
金矢　ねえ、さっきからドラクエみたいなフィールド型のRPGだけを想定して話をしてるけど、RPGってそれだけじゃないじゃない。『ウィザードリィ』みたいなダンジョン型もあればアクションPRGもあるでしょ。
ロン　さすが！　さ、みなさん、もっと視野を広げましょう！
そらまめ　調子いいな、おまえ。
本田　ウィザードリィタイプのものってマニアに受けてるよね。一般的に受けるものを狙うなら、フィールド型だと思うな。
吉田　アクションRPGなら難易度は比較的低めでもいいね。
ロン　そんでは視野は広げたままで、そのほかの問題点とは？
ミス　アイテムが多すぎる！
吉田　名前が覚えきれない！
ロン　それじゃ、そこを改善することも含めて、Mマガの考える"売れるRPG"っていうとどうなるかな。
吉田　戦闘シーンに飽きがきてるから、もっとハデにしたいな。
ロン　敵の攻撃方法にもっとバリエーションがあってもいいよね。"吸いついて15ダメージ"とか。
そらまめ　芸人じゃねーんだぞ。
ロン　いいじゃないですか。
ミス　経験値もいっそすごいケタにしちゃうとか。
金矢　キャラクターが鳥山明で音楽がすぎやまこういちで……。
ロン　で、タイトルに"ドラゴン"がついてるやつ、とでも？
金矢　『ドラヤキ・クレープ』で略してドラクレとかね。
みやん　日本じゃまずいからアメリカで出しちゃおうか？
ロン　お願いですから、それ以上言わないで。
ぎーち　エンディングは……。
林　だいたいパターンが決まってるから予定調和な感動なんだけど、やっぱりあったほうがいい。

お手本がたくさんあるロールプレイングゲームだ

ドラゴンクエスト

もちろん日本で一番売れているRPGはこれ。親切な展開と簡単なコマンドでどんな人でも楽しめる。

ウィザードリィII

『ウィザードリィ』といえば、ダンジョン型のRPGの元祖。これをなくしてはRPGは語れない。

吉田　その一歩手前のボスキャラなんだけど、いつもワクからはみ出してるよね。
もりけん　ワクからは足だけで、スクロールさせてやっと見えるぐらいデカいキャラにしよう。
ロン　げげっ。
そらまめ　でもさ、スピードはそんなに要求されないし、参考にできるゲームがたくさんあるってことからして、RPGっていうのは素人にとって作りやすいジャンルであるわけでしょ。これからゲームデザイナーになりたい、って人にとってはいい土壌があるってことじゃないの。
ロン　まとめとなる発言が出たところで、次のジャンルに移りたいと思います。次はね、シミュレーションにしましょう。代表は『信長の野望』などの光栄歴史ものとか『大戦略』シリーズってことになるわけでしょうね。
吉田　周りを見てみると、シミュレーションゲームで遊んでる人って限られてるね、売れてるのに。
林　見た目が難しそうで、とっつきにくいからじゃない？　編集部でゲームするにしてもRPGやってると遊んでると思われるけど、シミュレーションだと仕事してるイメージあっていいよね。
宮川　とにかくあのマニュアルのブ厚さをなんとかしてほしいな。
本田　あれはマニュアルよりも資料の厚さですよ。歴史とかのね。
金矢　シミュレーションで遊ぶ人って知的な興奮を求めてるんだろうな。それとアクションやシューティングが破壊欲なら、シミュレーションは制圧欲とか支配欲に訴えるところがあるのかな。
都築　それはあんまりないですね。感覚としてはパズルですよ。それに知的な興奮だけなら純粋なパズルのほうが上でしょう。
金矢　それでも自分の作戦がうまくいったときの快感はあるでしょ。
都築　そりゃね。でも勝つか負けるかっていうのはそれほど問題としてない。今のゲームではだいたい勝てることになってるからね。だから、いかに効率的に勝つか、何ターンで終わることができるか、ってことを楽しむわけ。
ロン　音楽なんかはどうですか？
そらまめ　いらないんじゃないの。
本田　でも、効果音だけはかっこいいのが欲しいな。何回も繰り返すわけだから。
ロン　それにしても、なんであんなに売れるんでしょーね？
吉田　長く遊べるからじゃない？
ぎーち　年寄りの武将なんかを動かしてると、いつ死ぬかなっていうギリギリの感じが……。
ロン　またギリギリか!?
金矢　シミュレーションで売れるものを作るなら、見た目は難しいままでもいいと思うな。そういうイメージは残しといて、でもやってみると簡単なやつ。
本田　操作はもっと簡略化してもらいたいね。それから、最初の国造りは面倒だから、せめて内政はオートでお願いしたい。
宮川　資料集は別売りにすると儲かるかもね。ゲームには薄いマニュアルだけをつけといてさ。
林　パッケージは怖い顔、これだ。
みやん　シミュレーションって最初が肝心じゃない。最初に練っていいものを作れば、後でシナリオ集なんかも出せるし、そのシステムがずっと使えるでしょ。長期的展望から見れば、こりゃ儲かるよ。
そらまめ　それだけのものが作れればの話ですけどね。
ロン　そりゃまたキビシー。

スーパー大戦略

ヘックスタイプのシミュレーションの形を完成させた。数多くの現代兵器をリアルに取り入れた。

イメージは堅く内容は柔らかいシミュレーションを

シミュレーションゲームの場合

ポイント
- ●パッと見は難しそうで、やってみると、簡単
- ●資料集は別売りにして売上を期待する
- ●パッケージに怖い顔のアップを使用する

シミュレーションで大当たりしたければ、長い目で見なければならない。とにかく長時間を費やして練りまくるのだ。内容もパッケージも難しそうなイメージを押し出すのがグーだが、マニュアルを見ながらじゃないとできないような操作方法は嫌われる。しかし、そうした甲斐あって最初にいいものを完成させてしまえば、そのあとの戦略はうまくいく。

信長の野望・全国版

MSXに『信長の野望』が移植された2年後に、改良版として発売された。戦国時代を舞台に、実在した武将になって全国を統一する。これに続いて、去年には『信長の野望・戦国群雄伝』が発売された。

アドベンチャーなら本にできるようなシナリオを

ロン　じゃあ、今度はアドベンチャーにいってみましょうか。
金矢　まず『オホーツクに消ゆ』を出しておかなきゃ。ファミコン版のキャラクターデザインを手掛けた本人がここにいるんだから。
荒井清和　あ、オレ。
吉田　『ジーザス』もなかなか。
本田　あと、リバーヒルソフトで出してる一連のシリーズがあるね。
中村へび(以下、中村)　J.B.ハロルドと藤堂龍之介ですねえ。だけど、ほかのジャンルと比較してみるとアドベンチャーって停滞気味じゃない？
ロン　目立ったものというと『スナッチャー』とか『サイオブレード』かな。ちょっと前だけど。
林　アドベンチャーとRPGの要素が合成されたゲームなら多いよね。
もりけん　『ローグ・アライアンス』とか。ただ、シナリオが凝ってるからアドベンチャーっぽい、っていうなら最近のRPGはみんなそうだといえるな。
金矢　純粋なアドベンチャーゲームは飽きられたのかな？
林　需要はあると思うんだけどな。
そらまめ　シナリオの問題でしょ？
本田　仕掛けは凝ってるのに、内容が薄っぺらいものが多いよね。
吉田　あとさ、簡単すぎて２時間くらいで終わっちゃうのもやだな。
ロン　ちょっと詰まってもコマンドの総当たり戦でだいたい解けることが多いですからね。
中村　でも、総当たり戦が通用しないものも増えてるんじゃない？ J.B.ハロルドなら犯人を推理しなきゃならなくなったし、スナッチャーでも『首切り館』でも、要所要所に謎解きがあったね。
吉田　それでも、かなり早く終わっちゃうでしょう。
みやん　そういう点からいうと、アドベンチャーゲームってコストパフォーマンスが低いよね。一度解いたものをまたやろうとか、なかなか思わないでしょ。
林　でも、いい映画は何回でも観るように、いいシナリオならまたやりたくなるんじゃないかな。
金矢　うーん、だけどさ、あんまり難しすぎるのもイヤだよ。行き詰まったまま何日も過ぎると投げ出したくならない？
ロン　おおっ、そういう経験があったとみましたよ。
金矢　う、ううっ……。
ぎーち　オレは……。
ロン　ギリギリかあ？
ぎーち　いえ、あの、難しくても、演出とかをハデにして、やる気が出るようなものがあればいいんじゃないかと……。
金矢　シナリオも演出も映画レベルのものができればベストだよね。
ロン　じゃあ、今後はどんな内容のシナリオが売れると思います？
本田　火曜サスペンスものなんか受けるかもしれないね。主人公はマダムキラーとかでさ。
ロン　おお、自分の趣味！　売るための要素としてほかにどう？ これならやりたくなるってやつ。
ミス　エンディングがたくさんあったほうがいい。10000種類くらい。
ロン　あんたね、そりゃムリよ。
金矢　演出を盛り立てるっていうのも結局は必要となってくるな。
そらまめ　いずれにせよ、よっぽど優秀なシナリオがなきゃダメでしょう。とにかくそれだね。
ロン　締めはいつもあんただなあ。まあ、いいや。次、いこう。次。ええっと、シューティングかな。

首斬り館

ストーリー展開もギャグのテンポもとにかく小気味よく、それぞれのキャラクターに魅力があった。

D.C.コネクション

J.B.ハロルドシリーズの最新作。お笑いは一切なしの全編ハードボイルドだ。練りに練られたシナリオにうなってしまうことはもちろんのこと、グラフィックの美しさにも定評がある。後半では、プレーヤーが正しい容疑者を入力しないと先に進めないのだ。

アレスタ2

シューティングならココ、といわれるコンパイルが作った名作シューティングゲームの第2弾。

グラディウス2

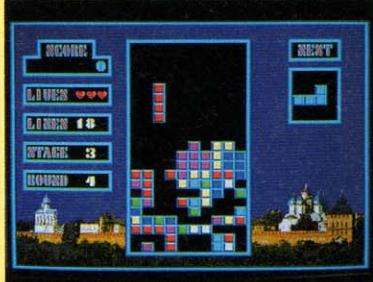
縦がコンパイルなら、横はコナミ。その横スクロールのゲーム中で最もバランスのいいのがコレだ。

アドベンチャーゲームの場合

ポイント
- ●火曜サスペンス風で、主人公はマダムキラー
- ●とにかく優秀なシナリオを作り上げる
- ●それがムリならせめて演出だけでも盛り上げる

アドベンチャーはとにかくシナリオで勝負。本として読んでもおもしろく思えるくらいのシナリオができりゃ上等だ。とはいっても、今の時代、ヘボーなグラフィックは通用しない。いっそテキストだけでもいいじゃない、と陰でつぶやく声もあった。だがそうなるといよいよシナリオで勝負ってことになる。危険ではあるが興味のあるところ。

パズル、これこそスターへの道か!?

テトリス

もう説明はいらないだろう。世界的に大ヒットしたソ連製の超名作アクションパズルゲーム。

パズルゲームの場合

ポイント
- ●オリジナル性のあるアイデア
- ●海外に目を光らせろ
- ●ソ連の人を仲間にしろ

今までは過去に出たゲームのいいところをマネすることも必要だということを前提に話を進めてきたが、このパズルってやつはそれが仇になるというやっかいなジャンルだ。だけど、これこそがスターデザイナーへの道なのでなんとか制覇したくなる。最近、外国で流行ったものが目立つためか、こんな結果になった。ペレストロイカのおかげで仲間も作りやすい……わけないか。

もりけん　『グラディウス』だな。

林　『魔城伝説』もよかった。

吉田　とにかくシューティングは爽快感だからね。

もりけん　だからアーケード版でやるのが一番ってことになる。

吉田　そうかなあ？　アーケード版で『究極タイガー』なんかにハマってたらかなりの浪費でしょ。だったら家でやったほうがいいじゃない、PC エンジンとかでさ。

みやん　みんな、結構昔はお金つぎ込んでたんじゃないの？

そらまめ　家ではいつでもできる、っていう手軽さがいいし、ゲームセンターならその雰囲気があるじゃない。ま、それぞれだな。

ロン　んじゃ、今のシューティングの問題点があったらどーぞ。

吉田　終盤でパワーアップが取れちゃうと、絶対に先には進めなくなるやつってあるよね。

林　かといってパワーアップがなくちゃつまんなくなるしなー。

そらまめ　それはバランスが悪いからだよ。反射神経の差はあるだろうけど、比較的うまい人がいくら鍛錬してもクリーアできないとか必ず同じところで詰まるっていうのはまずダメだね。

金矢　反射神経ねえ。シューティングという名のわりには、攻撃より弾避けがメインなのかな。

ロン　そりゃそうですよ。だから敵の弾は避けることが可能な程度のスピードがいいんです。それをギリギリのところで避け……。

ぎーち　あ、ギリギリは……。

ロン　はいはい、あんたもギリギリがいいって言うんでしょ。

金矢　じゃあ、売るにはバランスを重要視するってことかな。

そらまめ　それはどのジャンルにも言えることですけどね。

もりけん　決まった方法でしかそこをクリアーできないような部分があっちゃダメってことだ。

ミス　『スペースハリアー』みたいに英語でしゃべるやつは？

吉田　うまい人のためには、隠しキャラや裏ワザなんかで遊べるようにしておけばいいんじゃない？

ロン　各面のボスキャラも大きくてハデでかっこいいのがいいな。ってなことで、シューティングはこんなところかな。そろそろ疲れてきたころだろうけど、まだ先があるんだからちゃんと考えてくださいよ。次は……パズルだ！

金矢　パズルこそがスターデザイナーへの道って気がするな。

林　リメイクはだめだよね。そこそこはいくけど、結局オリジナルのほうがいいってことになるから。

みやん　見た目にも斬新なもののほうがいいよね。

そらまめ　その最初のアイデアが出ればいいんだけどな。

みやん　それが出ないことには、どうすりゃ売れるかなんて……。

吉田　『テトリス』なんていつもはゲームやらない人にまで流行っちゃったでしょ。多少はアクション性があるといいのかもね。

本田　『上海』はアクションとは関係ないけど人気あったよ。

ロン　共通点は……作者が外国人ってことかあ？

金矢　海外に目を向けておくといいかもしれない。

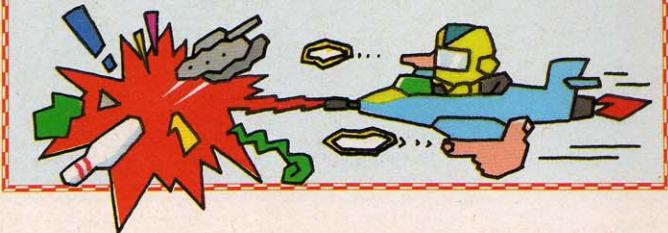
ミス　いっそ、ソ連の人を仲間にしてしまう！　すげー。

ロン　まあ、パズルはアイデアがひらめいた人の勝ちですね。

シューティングではゲームバランスがものをいうぞ

シューティングゲームの場合

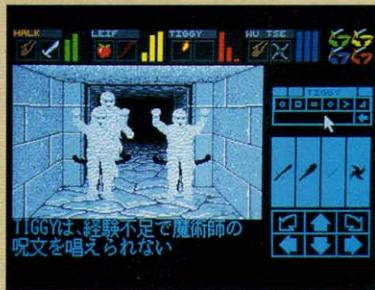
ポイント
- ●ゲームバランスにはとことん気を配る
- ●上級者用に隠しキャラや裏ワザを
- ●英語でしゃべらせる

シューティングに求められているのは爽快感。ゲームバランスが悪いとこれが不快感に変わるのだ。英語でしゃべってる声がかっこいいらしいが、あんまり難しいことを話されても不快になる。ひと言、ふた言の簡単な単語が適切。そこまで考えるやつはあまりいない。

ロン　えー、今まで各ジャンルごとに話を進めてきたんですけど、最近ではどのジャンルに属しているのか決めかねるようなものもありますよね。
金矢　『ポピュラス』とか『シムシティー』なんかがその代表だろうな。とりあえず既存のジャンルに入れるとすればシミュレーションなんだろうけど。
ロン　そうそう、そのあたりを考えながらまとめましょう。
そらまめ　でも、そのふたつのゲームにしても、構想の部分っていうのは昔からあったものでしょう。ただ、その当時のパソコンがそれに追いつかなくてゲーム化できなかっただけなんだよね。新鮮さはあるけど、ああ、やっとできたか、みたいなところはあるな。
みやん　パソコンの性能は日進月歩どころか秒進分歩で良くなっていくと言われるくらいだから、今のパソコン上で動くものを考えてちゃダメだね。５年後を見ながら作っていかなくちゃ。
金矢　つまり、今のパソコンじゃできそうにないなって思えるものを作っていたほうがいいってこと。
林　それには新しい発想っていうのも必要じゃない。ポピュラスみたいなものは日本人には発想しにくいけど、逆に日本人にしか発想できないものもある。そのあたりを狙えばいいんじゃないかな。
金矢　そういえばさ、体感ゲームが話題になってるけど、あれはどうかな？　もっと流行るかな？
そらまめ　無理じゃないかな。日本の子供はあんまり体を動かさないし。ゲームっていうのはイマジネーションの世界だから、現実に戻されるのはどうもねえ。
宮川　だけどさ、感覚的に体感させるようなものがあってもいいと思わない？　たとえばジェットコースターに乗っているときに視覚に入ってくるものを画面上で体験させるとかさ。
みやん　どうかなあ……。
金矢　うーん、じゃあやっぱりネットワークを使ったマルチプレーRPGとかになっちゃうのかな。
林　ネットワークの中で架空の町を作って生活しているのが、ルーカスの作ったハビタットじゃない。あれにシナリオを組み込んだものができれば、ってみんな思ってるわけだよね。
みやん　そうなると人間対コンピューターじゃなくて人間対人間になるわけでしょ。なんかこう、楽しくならない？
金矢　そうしてできたゲームの中では、ひとつの目的に向かって複数のキャラクターが進んでいくわけだ。決まったクエストを用意しておいてさ。途中で出会った者どうしでパーティーを組んでもいいし、個人のままでもいいし。
そらまめ　でも、問題が多いよね。人間には感情があるから、対人間の場合にはケンカだって起きうるわけじゃない。自分がトップに立つためにウソのつきあいが始まるとか、泥くさくなりそうだなー。
本田　犯罪も起きたりして。それじゃ戦争と同じだなあ。

時代を先取りしなくちゃねゲームは水ものです

シムシティー

市長になって自分の町を作り、どんどん発展させていくゲーム。町が滅びない限り、終わりがない。

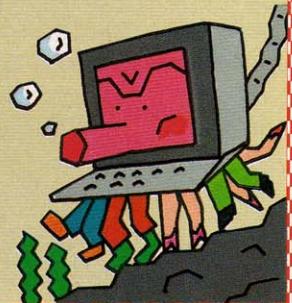
ダンジョンマスター

すべてがリアルタイムで進行する３ＤタイプのＲＰＧ。パズル要素が多分に含まれているのが特徴だ。

ポピュラス

自分が神となって、自分を信仰してくれる種族を繁栄させ、悪魔の種族との戦いに勝利させるのが目的。神ができることは、いわゆる天変地異や奇跡と呼ばれるもので、その力を使って悪魔の種族を全滅させたときのサディスティックな快感は筆舌に語りつくせない。

そして、これからは……

ポイント
- ●プレーヤーはときに神となる
- ●今のコンピューターじゃできないものを作る
- ●人工知能はもうあると思え

コンピューターはどんどん進歩しちゃうし、人工知能もいずれできる。となると、過去に売れたゲームのおもしろさに未来の可能性をプラスしたものを考えていかなきゃならない。最近ではジャンルを超えたヘンテコ、いや、素晴らしいゲームが多い。しかも、家を建てたりしてるのだ。世の中、何が受けるかわからない。いつでも頭を柔らかくしておかなくちゃねえ。

林　それに、今までのRPGでは誰でも主人公だったけど、マルチRPGの場合は、すべてのキャラクターを人間がやるわけだから、たとえばずーっと武器屋を演じる人もいなきゃいけないんでしょ。そんなのやりたがる人、いるかな？

ロン　なんだか話が暗くなってきてるんですけど……。

金矢　人工知能ができたら、そういう役は全部まかせればいいんだよね。それから敵キャラなんかもね。基本的に、人間は善の側だけにいればいいんじゃないかな。

都築　それでもまだ問題はあるだろうけど、みんな近い将来に解決できると思う。人工知能ができることによって、コンピューターでもテーブルトーク並みのものができるようになるよね。

ロン　今、コンピューターで使われてるAIってやつは、人工知能っていうより人工無能だからなあ。

吉田　じゃあさ、これから売れるゲームデザインを考えていくには、人工知能を使うことを前提としてもいいってことだよね。

宮川　そう考えていくと、ゲームデザインの可能性も広がっていくし、おもしろいものがたくさん出てきそうじゃない。

ロン　おお、話は一転して明るい未来へ。なんとなくまとまりそうじゃないの。続けて、続けて。

もりけん　そうだ、人工知能ができればすけべなゲームも……。

ロン　ややっ、それはすごい。

ぎーち　怖くてギリギリで、そして、なんていうか……。

ロン　あんたのほうがずっと怖いです……あ、お偉方が呆れて寝ころだんところで、本日の秘密会議は終わりっ。

お偉方　あ、気にしなくていいから。

ロン　気にしますよっ！

⬆年齢順に体力がなくなるのは当然なのだ。

ゲームデザイナーを目指すキミへ!

朝日ゲームフォーラム

今月の特集の座談会が行なわれた数日後、東京の朝日ホールで、朝日新聞社主催の〝朝日ゲームフォーラム〟というイベントが催された。このイベントのテーマは〝RPGファンと未来のゲームデザイナーたちへ〟。ゲームデザインやシナリオの観点から、RPGを中心にコンピューターゲームの未来について話をしようというもの。司会はMマガではおなじみの千倉真理さんだあっ。このごろ編集部に顔を見せてくれないと思ったら……。

まず、第1部は、SF作家の川又千秋氏の講演。〝RPG-ブラウン管上の冒険〟というタイトルのこの講演では、現代のRPG、そして未来のRPGはどうあるべきかについて話が進められた。活字の世界では、C.S.ルイスの『ナルニア物語』なんかに代表される、いわゆるヒロイック・ファンタジーというジャンルがある。あまりに空想的で一部のファンにしか受け入れられなかったこのジャンルが、RPGとしてディスプレー上に出てきたことでリアリティーを持ち、現代では一般的になることができたのだ。今後は作り手によって、ファンタジーだけではない世界を物語っていくRPGが、さらに広がっていくのでは？　というのが川又氏の見解、そして希望であるらしい。

それに続いて第2部は、ゲーム講座〝コンピューターゲームとRPG〟。ここで4人のパネリストが登場した。まずゲームデザイナーの堀井雄二氏、黒田幸宏氏、任天堂プロデューサーの宮本茂氏、そしてログイン副編集長の河野真太郎だ。このパネルディスカッションでは、RPGの歴史、ゲームデザインや未来について、そして外国のゲーム事情などについて、それぞれの専門分野の話がなされた。

やはり今後のRPGはネットワークを使ったものに期待されているようだ。現在、多くの問題を解決するための研究や開発が行なわれている。それが可能となれば、世界中でひとつのゲームができるようになるというわけだ。

終盤になって具体的にゲームデザイナーになるには、という話題になった。〝作りたい〟という強い気持ちを持つことはもちろん、いろいろなエンターテイメントに対する感覚を養うことが大切。そして、作りたいものは構想を100パーセント練り上げる。個性があるのは結構だが、作る段階になったら根気のほかに協調性も必要になってくることを忘れないでほしいとのこと。意外なアドバイスのようだが、現実はそうなのだそうだ。

激戦を勝ち抜き栄冠を手にするのは誰だ!?

MSX-FAN MSXマガジン 合同企画

MSX大賞!

MSXマシンの国内外累計出荷台数が、400万台を突破したことを記念に開催されたMSX大賞のコンテスト。MSX-FANとMSXマガジンが合同で主催したということも、意義深いものだったね。4月号での開催告知以来、山のように送られてきた作品をいよいよ審査するぞ。

締切が近づくにつれ、加速度的に数を増していく応募作品を前に、編集部一同うれしいやら怖いやら。MSXユーザーが秘めたパワーの大きさを、あらためて実感させられたわけだけど、それと同時に審査の難しさも、ヒシヒシと感じてしまったからだ。

だって、みんなが一生懸命に送ってくれたプログラムや論文から、わずか1名ずつのMSX大賞とMSXマガジン賞を選び出すってのは、なかなかにハードな作業。5段階評価のスコアカードを片手にして、4にするか5にするか、けっこう迷ったものです。

それではここで、審査経過を簡単に説明しておくね。MSX-FANとMSXマガジンあてに送られてきた作品は、それぞれの編集部で第1次選考が行なわれ、各部門につき3作品程度にしぼられることになっていた。で、それぞれの編集部が持ち寄った作品を、ハードメーカー3社もまじえての最終選考で審査しようというわけだ。

ところが実際には、最終選考に持ち込まれた作品数は、各部門5つ以上。あれもいい、これも残したいといっているうちに、どんどん数が増えてしまったというわけ。だから、各賞を受賞したみなさん、本当におめでとうございます。そして、惜しくも入賞できなかったみなさんゴメンナサイ。これにこりずに、機会があったらまた応募してくださいね。

というわけで、いよいよ各賞の受賞者および受賞作品を発表する。ここにいたるまでは、審査員一同の激論と、血のにじむような苦しみ(ん?)があったことを、肝に銘じて読んでほしいな。そうそう、MSX-FAN賞の発表については、この号と同じ8月8日に発売された、MSX-FAN9月号を読んでね。それでは、いよいよ発表なのだ!

これが受賞者の一覧なのだ

	部門	MSX大賞	MSXマガジン賞
プログラム	ゲーム部門	高橋泰史	林篤
	CG部門	河野泰鑑	保持尚志
	音楽部門	西塔卓実	北見陽一
論文	小中高生部門①	岡部弘	松井晃
	小中高生部門②	古角直樹	横尾憲雄
	一般部門	五十嵐幸子	清水龍朗

審査員の紹介なのだぞ

平賀和明

⬆パナソニック代表。選考会の直後に結婚式を挙げたという、幸せ者です。

倉見尚也

⬆こちらはソニー代表。〝4.5って点数をつけちゃダメですか?〟ダメですよお。

吉川敏弘

⬆サンヨー代表。業務連絡、〝帰りの新幹線の時間には、間に合いましたか?〟

北根紀子

⬆MSX-FAN編集長。ライバル誌どうし頑張って、MSXを盛り上げましょう。

金矢八十男

⬆MSXマガジン副編集長。通称ガスコン金矢。いつになく表情が真剣で怖い。

⬅アスキーの役員会議室という格調高い場所で、最終選考会が開かれたのだ。

プログラムコンテスト

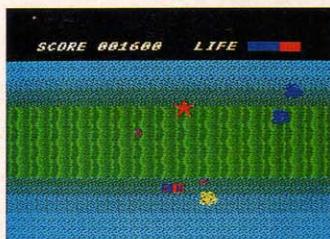
ゲーム部門・MSX大賞 かに道楽 高橋泰史

⬅⬇どの面もクリアーするのは大変。ジャンプ台を移動して石を崩して……あっ、ダメだ。ハマッちゃったよ〜！

Mマガ読者にとっては残念ながら、ゲーム部門のMSX大賞にかがやいた作品は、MSX-FAN編集部に応募のあった〝かに道楽〟。なにやら長い足を動かしている、カニの看板を思い浮かべてしまうけど、ゲームにはまったく関係なし。このかに道楽は、超ムズのパズルゲームなのだ。

画面に表示されるカニを操って、指定された数だけ魚を集めていくのが基本ルール。おもしろいのは、表示されている魚をすべて取らなくてもいいこと。それだけに、どの魚を取るかを判断するのがムズカシイのだ。ジャンプ台や石をうまく動かして、全面クリアーを目指そうね。

⬆高橋さんにはパナソニックのA1WSXとカラーモニターを、セットでプレゼント。

ゲーム部門・MSXマガジン賞 MAGGET 林 篤

⬆単純そうだけどハマッてしまうのだ。

栄えある(？)MSXマガジン賞を受賞したのは、林さん(ペンネームXOR)の〝MAGGET〟。Mマガ6月号の、ショート・プログラム・アイランドに掲載された作品だ。

これは横スクロールタイプのゲーム。ただしシューティングとは違って、画面上を流れてくる星を、磁石で吸い寄せていくことが目的だ。プレーヤーが操る磁石にはN極とS極があって、星にも極性を持ったものがある。また、吸い寄せるとダメージを受けるゴミまで登場するので、慣れるまでは操作がなかなか難しい。プログラミングテクニックもさることながら、ゲームのアイデアが評価されての受賞となった。

このほかにも、ゲーム部門にノミネートされた作品は、アクションありシミュレーションありと、ジャンルもさまざま。どれもレベルが高い作品ばかりで、審査は激戦を極めたのだった。

CG部門・MSX大賞 レイトレーシングアニメーション 河野泰鑑

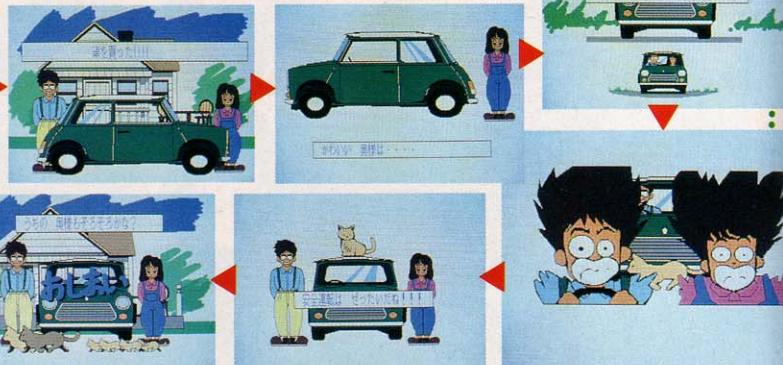
Mマガ編集部に作品が送られてきたときから、〝おお、これは！〟とビックリさせられたのが、河野さんのレイトレーシングアニメーション。一般には、大型コンピューターでしかできないような、先入観を持たれている3次元グラフィックを、MSXを使って見事に展開してくれたのだ。

限られた枚数の写真でしか、画面を見せられないのが本当に残念だけど、どれもなかなかキレイに動いている。ちょっと専門的なことでは、画面データを独自に圧縮して、限られたディスクの記憶容量を最大限に活用していることもすごいぞ。審査員の誰もが納得して、MSX大賞の受賞となった。

➡河野さんには、ソニーのF1XVとカラーモニターをプレゼント。

CG部門・MSXマガジン賞 A STORY OF MY CAR 保持尚志

見ていて微笑ましくなるようなストーリーを持った作品。小刻みに上下しながら走る車のアニメーションが、宮崎駿のアニメを彷彿とさせるなんて意見もあった。グラフィックもかわいいし、タイトルで表示される描き文字が、雰囲気があってよかったのだ。

⬆➡作者の保持さん一家の毎日の生活が、目に浮かんできそうな作品なのです。

音楽部門 MSX大賞 オリジナル37 西塔卓実

⬅西塔さんにはサンヨーのマシンとモニターを。

これはMSX-FAN編集部に応募のあった作品。ハードロック調のノリのいい曲なのだ。ときおり入るアドリブ的なフレーズもかっこよくて、審査員から〝おお、やる！〟なんて声も。音作りにも凝っていて、評判よかった作品だ。

音楽部門・MSXマガジン賞 MISSING LINK 北見陽一

こちらはフュージョンっぽい雰囲気の作品。曲自体はよく耳にするタイプのものだけど、FM音源での音作りのうまさが評価された。138ページにリストを掲載しておいたので、ぜひ打ち込んで聴いてみてね。長いリストだけど、それだけの価値はある作品だぞ。

論文コンテスト

小中高生部門①

MSX大賞 岡部弘

MSXマガジン賞 松井晃

ユーザーの視点から、本当にほしいMSXについて書いてもらったのが小中高生部門①。ここで見事にMSX大賞を受賞したのは、Mマガの読者の岡部さんだ。右にその論文を全文掲載しておいたので、読んでみてね。FDタンクのアイデアがおもしろいと評判だった。

そしてMSXマガジン賞は松井さん。より家庭生活に密着したMSXをテーマに、一日の生活を書いてくれた。朝目覚めると、MSXからFM音源の音楽が流れたり、夜寝るときは〝オヤスミ〟と声をかけてくれるMSXが実現したらいいね。

⬆パナソニックのラジカセを岡部くんに。

こんなMSXがほしい！

岡部弘

ボクの部屋は6畳に加えて兄とふたりで部屋を使っているので、パソコンデスクなどという超豪華なものは持っていません。なので、当然MSXはコタツの上に置いてやることになります。ここからが悲劇なのです。ボクの使っているのはMSX2＋なので、本体、キーボード一体型です。つまり、親から隠れてパソコンをやっているときに、親の足音が聞こえてきてもどうすることもできません。下手にパソコンを隠しても、物音でバレてしまいます。そこでボクがほしいMSXは、ズバリ〝ワイヤレスキーボードつきのMSX2＋〟です。コードのないワイヤレスなら、もしも親が来たと感づいても、キーボードをコタツの下に置くなり、座布団の下に入れるなり、腹の中に入れるなりと、とにかく親にバレにくくなります。でも、どうせワイヤレスにするのなら、ヘルメット型にして、脳波の流れによってキーを打つというのになったら、とてもすごいと思います。なにしろ、手は疲れないし、プログラムだって雑誌を見るだけでドカドカ打ち込めるし、親が突然入って来ても、ヘルメットをかぶっているだけなら、まさかパソコンをやっているなんて思わないでしょうし、そのままバイクに乗ってもヘルメットなしで警察に捕まることもありません？

しかし、いくらワイヤレスになっても、まだ問題があります。それは、ディスクの入れ替えです。最近のゲームは大体ディスクが2〜3枚、多ければ5〜6枚です。せっかくテレビから離れて横になりながら鼻歌まじりでやっていても、〝ディスク○を入れてリターンキーを押してください〟と出るたびに、わざわざテレビの下にある本体にまで手をのばしていたら大変です。だからといって、その枚数分だけディスクドライブを増やしていては、お金が足りません。そこで、次にほしい機能は、CDタンクならぬ〝FDタンク〟です。このFDタンクにフロッピーディスクをまとめて入れておけば、たとえばディスクAを使っているときに、ディスクEを使うときは、CDタンクみたいに、ディスクAをドライブAから取り出し、ディスクDを選び、ドライブが1台しかなくても、ドライブが5台も10台もあるようにして使えます。

このふたつの機能があるMSXがあれば、とても疲れていても、眠くても、寝たきりになってもMSXができます。そういうわけで、ボクは〝こんなMSXがほしい〟です。

小中高生部門②

MSX大賞 古角直樹
MSXマガジン賞 横尾憲雄

将来のパソコンがテーマのこの部門でMSX大賞を受賞したのは、MSX-FANの読者の古角さん。最近話題になっている、ラップトップやパームトップパソコンを発展させたものと組み合わせ、学校の教科書やノートをディスクに記録することを提案してくれた。通信機能が充実すれば、自宅で授業を受けることも夢ではないかも。

⬆古角さんにはサンヨーのCDラジカセ。

そして、MSXマガジン賞は横尾さん。ユーザーが自由にパーツを選んで、目的に合ったパソコンを組み上げられる、新しい概念のシステムを考えてくれた。マシンが人間と接する部分をフロントウェア、そうでない部分をバックウェアと名付けたこともおもしろい。

一般部門

MSX大賞 五十嵐幸子
MSXマガジン賞 清水龍朗

ホームコンピューターについて語ってもらった一般部門で、MSX大賞に輝いたのはMマガの読者の五十嵐幸子さん。主婦の立場でのMSXの活用法が新鮮だと評判だった。下に全文を掲載しておいたので、ぜひ読んでみてね。

そしてMSXマガジン賞は清水さん。〝家電品に本格参入〟をテーマに、家庭用の実用ソフトが少ない現状を、手厳しく指摘している。主婦層への浸透が鍵とのことだ。

⬅五十嵐さんにはソニーの8ミリビデオカメラを。

最終選考を終えた審査員の誰もが思ったことは、ユーザーが本当にMSXを好きであり、なおかつコンピューターにまつわるさまざまなことを、真剣に考えてくれているのだな、ということ。どの論文を読んでも、そんなユーザーの気持ちがヒシヒシと伝わってきたのだ。

そしてもちろん、プログラムコンテストに寄せられた作品の、レベルの高さも忘れられない。MSXの持つ能力を、これだけ見事に引き出していることもまた、MSXに対する思い入れの強さを表わしているんだろうな。

思えば、そんなすばらしいユーザーをたくさん持ったMSXは、なんと幸せなマシンであることか。彼らの期待を裏切らないためにも、ハードメーカー、出版社ともに、ますます頑張らねばと、再認識させられたMSX大賞だった。

MSXで〝自分史〟を!

五十嵐幸子

この文は、ホームコンピューターのあり方について述べるのではなく、400万台普及したわが家のホームコンピューターMSXで、こういうことをやってみたらという、家族への提案です。つまり、これからのパソコンを待たず、現時点で即可能なことですから、みなさんの家でもやってみてはいかがでしょう。

子育て真っ最中の主婦の立場からいうと、心にゆとりある時間、余暇の納得した過ごし方、更年期への備えを兼ねた趣味の啓発から、カルチャー教室が盛んで、多種多様な講座が用意されています。もちろん、ワープロやパソコン講座もありますが、中高年に〝文章教室〟が予想外に人気があり、そのおり〝自分史〟を書かせると大変に盛り上がるのだと聞き、意外に思いました。シャイな私は、学生時代に日記さえ、宿題のときしか書かなかったので、納得いきませんでした。ところが中1の子が、小学卒業時に誕生から卒業までの恒例の〝自伝〟を書く機会が訪れました。記憶に薄い幼かったころの出来事を、数冊のアルバムをめくりながら他人のことのように聞き、とても楽しそうにまとめていました。12歳でこんなに素直に昔を振り返り、文にまとめることが楽しいのなら、中高年者はさもありなんと、合点がいったのです。何世代か同居していても、ゆっくり話を聞く耳を持てない時代ですから、ひとり暮らしなら、なおさら今、話しておきたい、書き残したいという願望は、各々多少にかかわらず持っているはずです。まあ、文才に優れた人は〝自分史〟をワープロで書き、身内に配布するのもめずらしくありませんが、筆の重い人にもパソコンなら、オリジナルの〝自分史〟が簡単に出来るのだと、気が付いたのです。

子や孫のMSXの前に座り、テクニカル担当の子、孫の指導で〝自分史〟、〝家族史〟を、作ってみませんか?

とりあえず、グラフィックツールとマウスで、ディスプレーに思いつくままころがして、オリジナルの絵を描きます。昔のお気に入りの着物の柄とか、大好きな花のカットとかを、水墨画風、切り絵風、エッチング風にでも。ふっと思い浮かぶなつかしい当時の衣食住や遊びのことを、おしゃべりしながら。古いアルバムのような自然画も、レトロ。その絵をプリントアウトして部屋に飾ったり、カードにしてプレゼントしても、いいですね。

その数枚の絵に添えて、文、詩歌をつけ加え、オリジナルの絵本をめざします。アニメのほうが表現しやすいものはアニメよし、もちろん自作の音楽のBGMが加わると、音の出る絵本になります。まあ、効果音は子にまかせても、音声合成ソフトで〝私〟のなまりある肉声はDATAにしてぜひ残しましょう。

とにかく、おとなひとりでは出来っこないので、子とのコミュニケーションの絶好の機会をとらえ、共同で〝家族史〟を作る雰囲気になるようにしたいものです。各家庭での作品を、パソコン通信で交換なんてしたら、レベルアップも望めます。

ホームコンピューターとして、MSXは価格面でも手ごろなので、もっと普及すべきなのに、そのネックになっているのは母親の、MSXはファミコンと同じゲーム機としてしかとらえていないことだと思います。それに加え、ハードウエア、ソフトウエア両面のマニュアルの不親切さ(子供は字が読めなくても、クリアーできる感覚を持っているようですが)もあります。パソコン通信も、地方でも安く出来るシステムになると、離れて暮らす家族とも出来て、ひとり1台時代に突入することでしょう。

音楽のこころ

PSG・FMに続くMSXの第3の音源

コナミのSCCにせまる!!

今までMIDIやFM音源ばかり扱ってきた音楽のこころ。今回はちょっと趣向を変えて、SCCを取り上げてみた。とにかくSCCを搭載したコナミのゲームはやたら音がいい。いったいSCCとはどんな音源なんだろうか?

←SCCを自分で使うためには、この「スナッチャー専用カートリッジ」が必要だ。

SCC開発秘話なのだ

今回は神戸にあるコナミ本社におじゃまして、SCCについていろいろインタビューしてみることにした。お話は、開発二部の上原さんと春木さんにお願いしたのだ。

編集部(以下編) じゃ、まず最初はSCC開発のきっかけから教えてください。

春木 ファミコンのディスクシステムが発売されたころ('86年2月)なんですけど、あれって音源がついてるでしょ? あれ見ていいなーって思ったんですよ。MSXにも欲しいなあ、って言い出したのがきっかけですね。

上原 そうそう、けっこう前から音源を作ろうっていう話はあったんだよね。それで、MSX とアーケードの音楽スタッフで徐々に仕様を決めていって、完成したのが1年後の『グラディウス2』。

編 どういうコンセプトで仕様を決めたんですか?

上原 もちろん、音の数を増やすってのがありました。それも、できるだけPSGとおなじ仕様だと何かと都合がいいので、それも頭の中にありましたね。

春木 だから、SCCの音程のデータはPSGとコンパチで、データを共有することができるんです。

編 PSGが同時に3音鳴って、それにSCCが5音加わるわけですよね? 実際のゲームではどういうふうに使い分けているんですか?

上原 そうだなあ、ゲームによって違いますが、だいたい効果音がPSGとSCCひとつずつ、ドラムがPSGひとつ、ベースにSCCひとつ、あとメロディー関係ですか。

編 ドラムはPSGだけ? SCC使わないんですか?

春木 そうなんです。PSGってのが案外ドラムなんかの音に強い。

編 へえー、じゃ、曲のほうはどうやって作ってるんですか?

上原 まあ、MIDIとか使って曲を作る人が半分で、あとの半分は楽譜なんかに書いて、それを16進数に直しながら直接データを入力してますね。ほら、ダンプっていって、16進数がズラズラっと並んでいるのがありますよね。あんな画面で曲を作ってます。

編 なんか職人ですねえ。

上原 そっちのほうがはるかに効率がいいんですよ。

編 それはわかりますけど、5A、7F、B3なんてやってるんでしょ? やっぱりすごいなあ。

上原 まあ、みんなプロですから。

春木 ほんとかよ、オイ(笑)。

編 じゃ、ゲームの曲を作るときにこれだけは気をつけていることってあります?

上原 あります。それは〝リアルのものよりもよりリアルな音〟です。ちょっと具体的に説明するのは難しいんですが……。

編 現実を越えた、イマジネーションの世界でよりリアリティーのある音、という感じですか?

上原 そんなところです。

編 最近の作品でこれだっ、ていうのあります?

上原 今回、発売されたばかりの『ソリッドスネーク』ですね。あれはけっこう自信持ってます。

春木 ぜひ遊んでみてください。

編 ソリッドスネーク、オススメというところで、今日はどうもありがとうございました。

『ドラキュラ』、『グラディウス2』、『F1スピリット』、『王家の谷・エルギーザの封印』などの音楽を手掛ける。どちらかというと、作曲よりもアレンジのほうが多いそうだ。

『ガリウスの迷宮・魔城伝説II』、『SDスナッチャー』、『グラディウス』シリーズなどのプログラムを担当。もちろん、SCCを演奏するプログラムも手掛けている。

コナミの『矩形波倶楽部』ライブ情報

コナミのサウンド関係のスタッフが集まって結成された『矩形波倶楽部』。〝コナミレーベル　ファンの集い〟と題うたれたライブが、行なわれるのだ。ライブ演奏はもちろんだけど、トークショーやゲームなんかもあるそうで、コナミファンにはこたえられない内容。詳しい内容はキングレコード(03-945-2122)の大槻さんまで。

8月23日(木)	大阪千里協栄生命ホール	12:00から
8月24日(金)	名古屋FLEXホール	12:00から
8月28日(火)	横浜西公会堂	12:00から

⬆これがコナミからもらったSCCの技術資料だ。なんかペレストロイカな感じ。

どどーんと公開!!

㊙SCC技術資料

協力 コナミ(株)

コナミから提供してもらったSCC技術資料を、ここに誌上公開する。SCCには音源としての機能のほかに、最大512キロバイトのRAMやSRAMを管理する機能もある。ここは音楽関係のページなので、音源としての機能の部分を紹介するぞ。

内部は比較的簡単な設計になっている

SCCを使う前に、まずSCCカートリッジのあるスロットを選択し、9000Hから97FFHまでのいずれかの番地に3FHを書き込む必要がある。これでSCCの部分にアクセスできるようになるのだ。

SCCにはポートが5つあって、同時に5音まで鳴らすことができる。基本的に、音程と音量と音色を指定したあと、ポートイネーブルコントロールレジスターに、鳴らしたいポートに対応するビットを1にすれば音が鳴る仕組みだ。

SCCはFM音源よりもPSGに近い音源。音色は32バイトのウェーブメモリーと呼ばれるデータを指定するだけ。アタック、ディケイ、リリースなんてのは存在しない。また、音程を指定するときには、トーンジェネレーターコントロールレジスターに周波数データを設定するが、そのデータはPSGとまったく同じものでいいのだ。

今回の記事は、プログラムの知識がないとさっぱりわからないだろうね。スペースの都合で技術資料の公開しかできなかったけど、来月はだれにでも扱える形でSCC演奏プログラムを紹介できると思う。それまで待っててほしい。

表1 SCCメモリーマップ

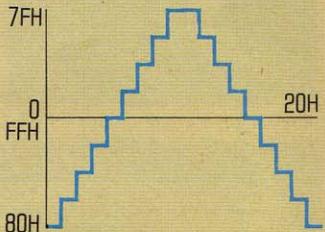
レジスター	アドレス
●ウェーブメモリー	
WM0	9800H～981FH
WM1	9820H～983FH
WM2	9840H～985FH
WM3	9860H～987FH
●アンプリチュードコントロールレジスター	
R10	988AH
R11	988BH
R12	988CH
R13	988DH
R14	988EH
●トーンジェネレーターコントロールレジスター	
R0	9880H
R1	9881H
R2	9882H
R3	9883H
R4	9884H
R5	9885H
R6	9886H
R7	9887H
R8	9888H
R9	9889H
●ポートイネーブルコントロールレジスター	
R15	988FH

ウェーブメモリー

各ポートの音色データ(右図を参照—8ビットの音の振幅データが32個並ぶ)は、それぞれWM0からWM3に設定する。ただし、ポート4とポート5はWM3を共有しているので注意が必要だ。

アンプリチュードコントロールレジスター

各ポートで設定されているウェーブデータの振幅の度合を、0から15までの16段階で設定するものだ。0で振幅が最も小さくなり、15で振幅が最大になる。

R10からR14までの下位4ビットを使って設定する。ポート1がR10、ポート2がR11というふうに対応しているぞ。まあ、簡単に言っちゃうと、PSGの"V"指定のようなものと思えばいい。

トーンジェネレーターコントロールレジスター

各ポートで発音させる音の音程を決める。データはPSGとまったく同じだ。ポート1の場合は下の例のように、下位8ビットをR0、上位4ビットをR1で指定する。ポート2以降も同様に、下位8ビットをR2、上位4ビットをR3、というふうに指定してゆく。

設定できるデータの範囲は、16から4095まで。つまり、オクターブ1のC(ド)からオクターブ8のA(ラ)までの音を発音させることができるわけだ。

●ポート1の場合

R1 | 4ビット | 4ビット |　R0 | 4ビット | 4ビット |

周波数(12ビット) | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |

ポートイネーブルコントロールレジスター

各ポートから音を出すかどうかの指定は、このレジスターで行なうようになっている。

下の図のように、各ポートに対応するビットを1にすると音が出る。逆に0にすると、そのポートからは音が出てこないわけだ。また、R0からR15までは書き込み専用なので注意しよう。

来月号に期待せよ!!

今、MマガではPSG、FM、SCCすべてに対応した音楽演奏プログラムを制作中だ。プログラムがわからない人も簡単に扱えるようなエディターも用意するつもりだし、自作のゲームのBGMとして鳴らすこともできる、けっこうすごいものができあがりそうなのだ。たぶん、来月あたりに紹介できると思うので、それまで首を長くして待っていてほしい。

『MIDIサウルス』の通信モードで遊ぼうぜ!!

8月20日発売予定のBIT²の『MIDIサウルス』。MIDIインターフェースとしての機能以外にも、通信端末としての機能も用意されているので、今月はこれを詳しく解析していこうと思う。わりと簡単なんだぞ。

まず、お知らせから。MIDIサウルスと音源がセット販売されるのは知っているだろう。その名前が『ナイスミディパック　MIDIRA』に決まった。Aセットがカシオの CSM-1で、4万7500円[税別]。Bセットが河合楽器のPhmで、5万2000円[税別]。Cセットがローランドの CM32-Lで、8万8800円[税別]だ。

それから、MIDIサウルスが使用するポートのアドレスが若干、変更された。ポートAコマンド(AC)が71H、ポートAデータ(AD)が70H、ポートBコマンド(BC)が73H、ポートBデータ(BD)が72Hというように変更しておいてほしい。

じゃ、通信モードの話に移ろう。送信側、受信側両方とも、まず、ハードウェアのイニシャライズをしておく必要がある。リスト①の120、130、140行がそれだ。そのあと、送信側はポートBコマンド(BC)に0FHを出力し、MIDIインターフェースのコマンド34Hを送る。具体的には、リスト①の190行のようにやってほしい。

受信側も同じようにポートBコマンド(BC)に4FHを出力し(リスト②の160行)、コマンドの35Hを送る(同じく165行)。これで初期設定は終わりだ。

データを送るときは、リスト①の220行のようにする。データは0からF7Hまでの値しか送れないので注意が必要だ。

データを受け取るときは、リスト②の170行のようにする。データが送られていないときに受け取った場合は、そのデータはでたらめな値なので気をつけよう。

これだけだ。簡単でしょ？　そうでもない？　とにかく下のリストを打ち込んで実行させてみよう。いかにもコンピューターで通信してる感じで、なかなかいい。このプログラムを改良して、対戦ゲームなんか作ってみたらどうかな？

⬅⬆まずMIDIサウルスをふたつ用意し、"OUT1"と"IN"をケーブルでつなぐ。MSXに差してBASICのモードになったら、下のプログラムを実行させてみよう。

簡単な通信プログラムを作ってみたのだ

送信側

? こんにちはーん
? と゛ーも MSXマカ゛シ゛ンて゛す
? これは そうしんモート゛た゛よん
? MIDIサウルスて゛つうしんしているのた゛

⬆適当な文字を入力してリターンキーを押してみる。漢字モードでもオーケーだ。

受信側

こんにちはーん
と゛ーも MSXマカ゛シ゛ンて゛す
これは そうしんモート゛た゛よん
MIDIサウルスて゛つうしんしているのた゛

⬆すると、送信側で入力した文字が次々と画面に表示される。なんかスゴイぜ。

リスト①　送信側プログラム

```
100 DEFINTA-Z
110 AC=&H71:AD=&H70:BC=&H73:BD=&H72
120 OUT AC,&HCF:OUT AC,&HC0:OUT AC,&H7
130 OUT BC,&HF :OUT BC,&H7
140 FOR I=0 TO 500:NEXT I  :OUT AD,&H8
150 ' ---------------------------
160 A$="":INPUT A$
170 IF A$="" THEN 160
180 L=LEN(A$):OUT BC,15
190 GOSUB 270:OUT AD,&H34:GOSUB 290
200 FOR N=1 TO L
210 P=ASC(MID$(A$,N,1))
220 GOSUB 270:OUT BD,P :GOSUB 290:NEXT
230 GOSUB 270:OUT BD,0 :GOSUB 290
240 GOTO 160
250 ' ---------------------------
260 I=(INP(AD) AND &HC0):RETURN
270 GOSUB 250:IF I=0  THEN 270
280 OUT AD,0:RETURN
290 GOSUB 250:IF I<>0 THEN 290
300 OUT AD,8:RETURN
```

リスト②　受信側プログラム

```
100 DEFINTA-Z
110 AC=&H71:AD=&H70:BC=&H73:BD=&H72
120 OUT AC,&HCF:OUT AC,&HC0:OUT AC,&H7
130 OUT BC,&HF :OUT BC,&H7
140FOR I=0 TO 500:NEXT I  :OUT AD,&H8
150 ' ---------------------------
160 OUT BC,&H4F
165 GOSUB 240:OUT AD,&H35:GOSUB 260
170 GOSUB 240:P=INP(BD):GOSUB 260
180 IF P>31 AND P<254 THEN ELSE 170
185 A$=CHR$(P)
190 GOSUB 240:P=INP(BD):GOSUB 260
200 IF P<>0 THEN A$=A$+CHR$(P):GOTO 190
210 PRINTA$:GOTO 160
220 ' ---------------------------
230 I=(INP(AD) AND &HC0):RETURN
240 GOSUB 230:IF I=0  THEN 240
250 OUT AD,0:RETURN
260 GOSUB 230:IF I<>0 THEN 260
270 OUT AD,8:RETURN
```

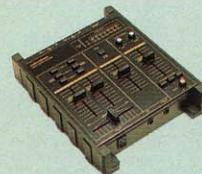
第2回 こころのコンテスト

今月の優秀作品(要FM音源)

今月はイース大会をやってみることにした。リストページのほうも破格の4ページを獲得したので、ぜひリストを打ち込んで聴いてみてくれ。

コンテストの賞品はこれ!

とうとう『第2回こころのコンテスト』の賞品が決定された。右にある写真の、オーディオテクニカのミキサーとヘッドホンアンプがそれ。毎月掲載している作品には、5000円分の図書券をそれぞれ贈っているんだけど、それ以外に、10月末日の消印までに送られてきた作品の中から最も優秀な作品ひとつを選び、このセットを贈ることになったわけだ。

いちおう、賞品の説明をしておくね。AT-MX30はいわゆるミキサー。複数の音楽ソースを重ねて録音することができるので、オリジナルのテープを作るときにあると便利なものだ。いっぽうAT-HA50のほうは、同時に4つのヘッドホンをつなぐことができるちょっと変わったアンプだ。同時に4本のヘッドホンを接続できるのはもちろん、それぞれ別々の音楽ソースを選んで聴くこともできるし、音量も別々にすることができる。住宅事情で大きな音を出せないときに威力を発揮しそうだ。

オーディオテクニカ AT-MX30 2万7000円[税別]

AT-HA50 3万4800円[税別]

ゲームミュージック部門

イースII
—TO MAKE THE END BATTLE—

横浜市/久富一馬 (リストは140ページ)

イース大会のトップを飾るのは、久富クンのイースII、オープニングの曲だ。けっこう荒削りなアレンジだけど、ノリがいいし、音色もハデでイースっぽい、という感じだ。曲のテンポを原曲よりも速くしているところがまたイイ。

イース
—OPEN YOUR HEART—

埼玉県/羽島英二 (リストは140ページ)

個人的にこの曲が好きなので載せてしまった。オーソドックスにアレンジしているので安心して聴ける、というところも採用された理由だ。また、エコーがかかっているんだけど、それもホドホドで、聴いていてくどくないのだ。

イース
—FEENA—

北海道/PAM (リストは141ページ)

'90年5月号で掲載したことのあるPAMクンの作品。送ってくれる作品はスローなものが多く、この曲もそのひとつだ。手の込んだ曲の作り方をするので、わりといい曲が多い。もっと、いろいろなジャンルの曲を送ってほしい。

ゲームミュージック部門

ワンダラーズ フロム イース
—予感・スティクス—

新潟県/林一久 (リストは141ページ)

この曲は物凄いアレンジをしている。なぜこんなに不協和音があるんだ? なんか聴いてると歯が痛くなる。もう狂気の沙汰としか思えないようなアレンジだ。徹底的に不協和音の嵐。そのパワーに圧倒されて掲載してしまった。

ワンダラーズ フロム イース
—予感・スティクス—

福島県/土田英寿 (リストは141ページ)

うって変わってこちらはごく普通。音色自体は似た感じのものを使っているが、不協和音はいっさいなし。忠実に再現している。なかなかいいんだけど、左の林クンの作品と聞き比べると、なんとなくパワーの差を感じてしまうなあ。

イース
—SEE YOU AGAIN—

千葉県/馬場秀一 (リストは142ページ)

メロディーラインの音色がいいです。FM音源とPSGのバランスも結構うまくいってるんじゃないかな? ちょっとテンポが速すぎるのが気になるけど、この曲以外の作品もイイ出来だったので思わず採用してしまったのだ。

ゲームミュージック部門

ワンダラーズ フロム イース
—貿易の町レドモント—

群馬県/豊島隆志 (リストは142ページ)

スネアの音が他の作品と違っていておもしろい。普通はバシッ、という感じでハデに入るのに、タッ、タッ、と軽く入るところがなんともカッコイイのだ。そのほかの部分は普通なんだけど、スネアの音色はほんとに感心してしまった。

オリジナル部門

CHATTER

静岡県/平林達彦 (リストは143ページ)

今月紹介する唯一のオリジナル作品。リズムパートが軽いノリで、聴いててもなかなか飽きないのだ。この曲は人によって好き嫌いがはげしいみたいで、聴いてもフーン、で終わっちゃう人がけっこういる。いい曲だと思うけどなあ。

みんなの作品待ってるぜ

◎オリジナル部門 ◎現代音楽部門
◎ゲームミュージック部門

こころのコンテストではみなさんの作った曲(MIDIも含む)を募集しています。住所、氏名、年齢、電話番号、そして部門名を書いて、送ってきてください。

あて先 〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『こころのコンテスト』係

第3回
新編集チョ日本全国ひとり旅！ ウハウハソフトハウス日記'90

夏といえば休み。休みとなれば、遠くへ行きたい。なかなか休みをとれないから、仕事で遠くへ行くしかない、というわけで、遠くへ行こうと思ったのだが、そうはいかないのだった。

というわけで、東京およびその周辺のソフトハウスの取材にでかけたわけなのだが、もちろんそのすべてをこの2ページに載せることはできない。なにしろ、東京にはソフトハウスがいっぱいあるからねえ。とりあえず、今回紹介するのは、8月から9月にかけて待望の新作をリリースする3社だ。シミュレーションといえばココ、といった感じの光栄。MSXオリジナルのゲーム＆ツールで気をはくBIT²。大作ロールプレイングゲームの新作登場、の日本ファルコム。以上3社が今回紹介するソフトハウスなのだ。それぞれ話題の新作が待っているので、ちょこっとその紹介もすることにしよう。

さて、それではまず横浜市日吉へと向かってみよう。

次は大航海時代が待っている光栄だ！

シミュレーションゲームといえば、現代戦は『大戦略』のシステムソフト、歴史ものは光栄、というのが、まあおおかたの意識だろう。もっとも、最近ではシステムソフトが『天下統一』といった戦国ものを出していたりするが、イメージとしては、間違ってはいないだろう。

で、その歴史シミュレーションの雄、光栄の扉を叩いたのである。通された応接室には、あの怖い顔をした生頼範義のイラスト・ポスターがバーンと貼ってあったのだった。

今回お話をうかがったのは、専務の襟川さんとマーケティング室の松井さん。

さっそく襟川さんに、今後のMSXについての取り組み方をきいてみた。

「どの機種にも負けないように万全のスタッフ体制を整えています。ファンの方の熱いご支持を裏切らないようにしたいですからね」

その後を松井さんがうける。

「移植というよりはMSXならではのオリジナルの良さを持っているように、つくっていくつもりです」

これは、たのもしい言葉だ。では、次回作はいったいいつ出るのかというと、なんと9月に『大航海時代』が出るという。新鋭プロデューサー、フクザワ・エイジによるロマンあふれる冒険ゲームをもうすぐプレーできるようになるのだ。

これまでの光栄のゲームは純然たるシミュレーションゲームだったが、これはRPGの要素を加えたもので、じつに新鮮なものになっている、という。

光栄ファンならずとも期待していいのではないだろうか。

その次はまだ決まっていないようだが、きっと『ランペルール』が出るのではないだろうか。

松井さんによると、歴史ファンから、「この時代を作ってくれ」というようなリクエストが数多く寄せられている、という。かくいうぼくも、南北朝なんていいんじゃないですか、と思わず言ってしまったくらいなのだ（このリクエストはかなえられないみたい）。

とにかく、今後の期待十分というわけで、うれしいではないか。

さて、次に向かったのは、渋谷区千駄ヶ谷にあるBIT²。

ゲームとツールの両方でがんばっている、期待のソフトハウスだ。どのような新作が準備されているのか、ワクワクしてくるぞ。

さて、行くか。

⬆これが、期待の新作『大航海時代』の画面だ。なかなかおもしろそうな感じ。

⬆左が襟川さん、右にいるのが松井さんだ。熱い意気ごみを語ってくれたぞ。

握手だ！（相手は襟川さん）

ゲームとツールの両方でがんばるBIT²だ！

てなわけでやってきたぞ。

BIT²は、いまではめずらしい、MSXオリジナルのゲームを作っているソフトハウスのひとつだ。

新作は、パロディ・シューティングゲームとして話題になった『ファミクル・パロディック』の第2作だ。8月10日発売予定というから、もうすぐ楽しめるというわけだ。これはヤリッな感じ。

握手だ!

（相手は栗林さん）

ぼくの趣味で話をさせてもらうと、シューティングゲームがなによりも好きなので、ありがたいかぎりだ。

ツールのほうも、『MIDI サウルス』が発売されたばかり、とノリにノッてる会社なのだ。

おっと、こういった話をしてくれた方々を紹介するのを忘れていた。社長の栗林さんと開発企画課の新城さんのおふたりだ。

さて、ノッてるBIT²の次なる新作はなんなのだろうか。栗林さんにきいてみよう。

「いま企画しているのは『逐電屋藤兵衛』の2作めです。最初はアドベンチャーでしたけど、今度はRPG を考えています。なんか『スナッチャー』みたいな流れですけど、偶然なんですよ」

⬆左の長髪の人が新城さん、右が栗林さんだ。お忙しいところ、失礼しました。

カンジンの発売時期に関しては、まだ未定というわけだが、藤兵衛のファンは首を長くして待っていて損はないはずだ。

音楽モノをはじめとしたツールのほうも、MSXのアプリケーションを出す会社がほかにあまりないということもあって、これからも力をいれていく、ということだ。なんとも頼もしくて、うれしくなってしまうぞ。

ドラスレの最新作がやってくる日本ファルコムだ！

今月最後の訪問先は立川市にある日本ファルコムだ。ファルコムといったらドラスレ、ドラスレといったらファルコムと、そんなこと言わなくたってわかるよね。でも、ぼくは以前に『ドラゴンスレイヤー』のゲームブック、『ザナドゥ』のデータブックといったものを作ったことがあり、そういう感慨がついわいてくるのだ。

⬆右が井上さん、左が加藤さんだ。木屋さんが加わると最強のトリオとなるのだ。

久しぶりの訪問となる日本ファルコムでは、社長の加藤さんと部長の井上さんという名コンビが迎えてくれた。いやあ、お懐かしい（とこれはぼくの気持ち）。

そして、新作ソフトもぼくを待っていたのであった。もちろん、その新作とは『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』のこと。

すでにこのゲームに関しては、ニュー・ソフトなどのコーナーで紹介しているので、多くは語らない。しかし、全国の日本ファルコム・ファン待望の作品であることは間違いないだろう。

握手だ!

（相手は加藤さん）

旧知の加藤さんは、MSX 、あるいはMSXマガジンについて、多くの意見を語ってくれた。この小さなスペースに書けるような内容ではないので、これから作っていくMマガの誌面を見てもらうことで、加藤さんには納得してもらおう。

また、次の作品については語る時期ではないけれど、必ずMSX版もだしますよ、という言葉を読者に伝えるだけにしておこう。

さて旅を続けることにしようか。

そして、次回はいったいどこでしょうか？（つづく）

おおまかなシナリオが決定。プログラムにかかるぞ

南青山ゲームプロジェクト

年内発売を目指す、BABY'SのオリジナルRPGの全貌が見えてきた。JURIをはじめとするBABY'Sのメンバーと、ゲームプロジェクトのスタッフが打ち合わせを重ね、基本となるシナリオがかたまってきたのだ。

Mマガ6月号のチャットDEデート・番外編で、BABY'SのJURIがたった一言〝RPGを作りたい！〞といっただけなのに、ガスコン金矢をはじめとするMマガ編集部は、ついついマジになってしまった。で、またたく間に結成されたのが、南青山ゲームプロジェクト。これが数えて3回目の記事になる。

〝せっかく作るなら、オリジナルRPG。誰が遊んでも十分楽しめるだけのレベルを持った作品を！〞という基本コンセプトのもと、みんなでワイワイやっているわけだ。もちろん、その中心となる存在はBABY'Sの3人。さらにいうなら、いいだしっぺのJURIである。彼女のゲーム作りの夢を実現させるために、南青山ゲームプロジェクトは存在しているのだ。

前回までに決まったことを復習すると、ゲームのジャンルは爽快感あふれるアクションRPGタイプ。『イースⅡ』の操作性のよさと、『ゼルダの伝説(ファミコン)』のストーリーとアクションの絡みぐあい。それに加えて『ダンジョンマスター(X68000ほか)』のパズルっぽい仕掛けを合わせ持った、贅沢なゲームを目指している。

主人公はJURI。でも、MITSUとTOMOの、BABY'Sの残りのメンバーふたりも、もちろんゲームに登場する。そして、3人すべてを操作できるようなゲームシステムを考案中なのだ……というところで今月の本題。ゲームのシナリオを紹介するね。

ストーリーは、大がかりなコンサートを間近に控えたある日。深夜までおよぶ、スタジオでのリハーサルを終えたBABY'Sの3人が、エレベーターに乗り込むところからはじまる……。

「お疲れさま〜」

「さー、家に帰っておフロ入って寝ようっと。明日も早いぞ」

「TOMO、1階押してね」

「コンサートまであと少しかあ」

「ねえ、JURI！　このエレベーターおかしいよ！　1階を過ぎてるのに止まらない」

「ええっ、だって、このビルに地下はないハズよ」

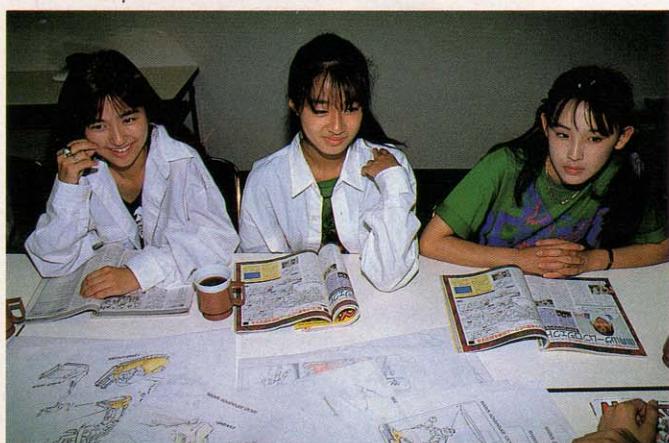
「そんなこといったって、止まらないの。なんか、私たち、落ちてるみたい……。ダメー！」

どれだけの時間が経過したのか、JURIが気づくと、あたりは一面の闇。さっきまで一緒だったMITSUとTOMOの姿もない。と、そこに何者かの足音が近づいてきた……。

とまあ、ここまでがゲームのオープニング。雰囲気はわかってもらえたかな。BABY'S を主人公にしたRPGは、3人がエレベーターで連れ去られた地下世界を舞台に進んでいく。このあとはいよいよ、JURIが仲間のMITSUとTOMOを捜し出す戦いに、そして地上へ戻る道を探す旅に出るわけだ。

⬆3人のキャラクターの移動部分をプログラムしてみた。おもしろい動きをする。

現在のところ予定しているステージは、〝戻らずの塔〞、〝水の塔〞、〝世界樹〞、〝採掘所〞、〝暗黒城〞の5つ。さらに、ストーリーとは直接関係のない、パズルステージも入るかもしれない。

各ステージはいくつかの画面で構成され、それぞれひとつの画面をクリアーすると次へ進む、いわゆる面クリアータイプ。トラップがあったりといった、仕掛けにも凝りたい。もちろん戦闘などは、

⬆イメージイラストを前に打ち合わせるBABY'Sの3人。ゲームの完成が待ち遠しいね。

⬆Mマガ編集部からアスキーネットMSXにアクセスするJURI。IDはmsx05143だ。

すべてリアルタイムでの操作。アクションRPGならではだ。

ステージの最後には、当然のことながらボスキャラが登場。そして、ステージの間を結ぶものとしては、ビジュアルシーンが展開されることになる。

これは、プレーヤーが何もしないでも、画面が進みストーリーが語られる部分。地下世界の秘密やJURIたち3人が連れてこられた理由も、次第に明かされていくわけだ。アニメーション的な効果もふんだんに取り入れる予定なので、十分期待してもらっていい。

といった感じで、南青山ゲームプロジェクトは、着々と進行中。どうにか年内には発売にこぎつけたいとスタッフ一同頑張っているのだ。なんと、プログラム開発には、『Dante』のそらまめだけではなく、『吉田コンツェルン』の吉田哲馬まで参加。Mマガの入れ込みようがわかるってもんだね。

そうそう、来月号あたりでは、ゲームに使うBGMの作曲を、読者のみんなにも手伝ってもらうかもしれない。かっこいいオリジナル曲を、いまから用意しておこう。

BABY'Sを CATCH UP!

Mマガの読者層を考えると、実際に番組を観た人は少ないと思うけど、7月11日の深夜に放映された"Catch up"という番組で、南青山ゲームプロジェクトの話題が取り上げられたのだ。

これは、関東地方だけ(TBSテレビ)で放映されている、丸井提供の若者向け情報番組。アイドルを売り出す方法として、雑誌とタイアップしてパソコンゲームを作っているのがおもしろいと、取材されてしまったのだ。

そのときのようすが右の写真。BABY'Sを中心に、ゲームプロジェクトのスタッフが、何やら真剣に打ち合わせている。テレビカメラのライトをあびて、ガスコン金矢のオデコもいつも以上にテカッていたぞ。

今回は関東地方だけの番組だったけど、ゲームが完成したあかつきには、ぜひとも全国ネットの番組で紹介されたいね。なにしろ、いまや南青山ゲームプロジェクトは、放送業界からも注目されているのだもの。

⬆ものものしい機材とともに取材班がきたのだ。

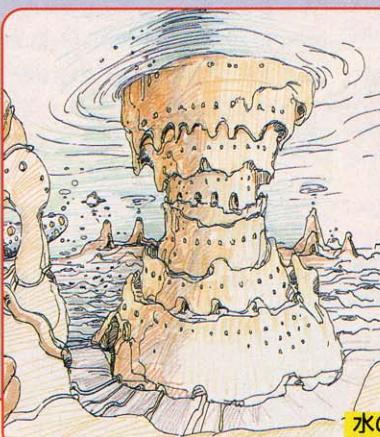
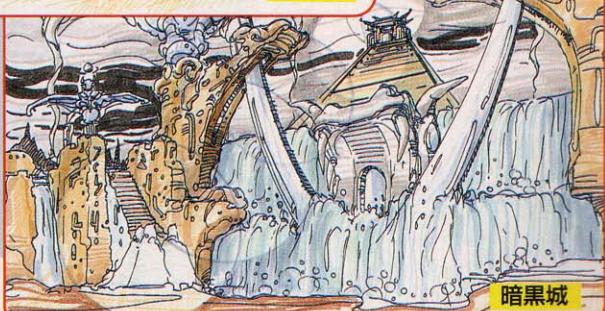
合計5つのステージは、こんなイメージになる

ゲーム全体のシナリオが固まってきたところで、それぞれのステージのイメージイラストを描いてみたぞ。舞台となるのはすべて地下世界。この中を、バラバラになったMITSUとTOMOをもとめ、JURIが旅してまわるのだ。そして、3人そろって地上へと戻る道は見つかるのだろうか。

戻らずの塔

世界樹

水の塔

採掘所

暗黒城

木原美智子のチャットDEデート

第2回 仁藤優子さん

新生チャットDEデートの2回目のゲストは、仁藤優子さん。歌やCM、テレビドラマで活躍する優子さんの素顔に、美智子ちゃんがせまるのだ。さて、どんな話が展開していくのかな。じっくりとふたりのホンネを聞いてみることにしよう。

[みちこ] 突然なんですけど、仁藤さんはいままで出したシングル中で、どれが一番好きですか？
[ゆうこ] そうですね、『秋からのSummer Time』かな。
[みちこ] どういったところが好きなんでしょう。
[ゆうこ] うーん、歌っているときにはそんなに感じなかったんだけど、その曲が出ていま2年たったのかな、それくらいたってあらためて聞いてみると、すごくさわやかな曲で、いいんですよ。
[みちこ] 私、仁藤さんのCDとか全部持っているんですよ。
[ゆうこ] ありゃ、まぁ、どーも。
[みちこ] だから、いまスゴく緊張しちゃって。ちょうど仁藤さんがデビューした時期に、私はスカウトされたんですよ。
[ゆうこ] えー、そうなんですか。
[みちこ] だからそのころデビューした人たちには、すごく親近感があるんです。
[ゆうこ] ども。
[みちこ] お仕事の話は、ちょっと置いといて、好きな男性のタイプを聞いてみたいですね。
[ゆうこ] （キッパリ）男らしい人。
[みちこ] じゃ、キライなタイプの男の人は？
[ゆうこ] 不潔でナヨナヨしてる人かなー。男性といえば、よく冗談で〝男〟が欲しい！　とか言ったりしてたんだけどねー、ふふふ。
[みちこ] あはははは。じゃ、好きな女性のタイプは？
[ゆうこ] 見た目はすごく男の子っぽいんだけど、じつはとっても女の子らしい人。
[みちこ] キライな女性は？
[ゆうこ] ウソをつく人。
[みちこ] うーん、そうですよね。
[ゆうこ] ひどいウソをつく人っているでしょう。ウソついたほうがいいっていう場面もあるかもしれないけど、でもねー、そういうのイヤよね。
[みちこ] そうですね。で、自分の性格はどう思いますか？
[ゆうこ] 自分でもよくわからないなあ。
[みちこ] あー、一緒です。
[ゆうこ] そうよね。自分の性格ってよくわからないよね。
[みちこ] 取材なんかでよく、どういう性格ですかって聞かれるんだけど、どう答えていいのか困っちゃうんです。
[ゆうこ] 昨日はウルサかったんだけど、今日はおしとやかだったりとか、日によって違うことがあるし。
[みちこ] オーディションを受けて、芸能界入りしたんですね。自分で応募したんですか？
[ゆうこ] そうです。
[みちこ] 小さいころから、タレントになるのが夢だったとか？
[ゆうこ] そうですね。最初は女優さんになりたかったみたいで。
[みちこ] アクトレス賞（ホリプロTHE1986オーディション）をもらったときの気分はどうでしたか？
[ゆうこ] そのときは、女優さんになる気はなかったんで、ちょっとクヤしかったの。ホントは、ほかの賞をほしかったんです。今は、どうでもいいですけど。
[みちこ] 特技に日本舞踊ってあるんですけど、どれくらいやってるんですか。
[ゆうこ] 5年間ぐらいですかね。
[みちこ] お母さんに勧められて始めたんですか。
[ゆうこ] もともとはお母さんがやらせたかったみたいで、最初、お母さんとお兄ちゃんと一緒に日本舞踊の見学に行ったの。そしたら、私がやりたくない！　ってダダをこねて、しょうがないからお兄ちゃんだけがやったんですよ。それを見たら、やっぱりやりたくなって、違う流派に入ったんです。
[みちこ] クセで口の中を噛むっ

今月のお客さま……
♡仁藤優子さん

PROFILE

本名……仁藤優子
生年月日……昭和46年8月28日
出身……千葉県
身長……155センチ
体重……40キロ
サイズ……B80 W56 H80
血液型……O型
趣味……レコード鑑賞
特技……日本舞踊（若柳流）
性格……明かるい
クセ……口の中を噛む
小さいときの夢……歌手、保母さん

問い合わせ先

仁藤優子ファンクラブ
☎03-490-2205

てあるんですけど、これはどういうことなんですか？

[ゆうこ] ガムを噛んでいるみたいに、いつのまにか口の中を噛むんですよ。

[みちこ] 血を出したり……。

[ゆうこ] ハハハ。そんなに思いっきり噛まないですよ。

[みちこ] 今度、映画をやるんですよね。

[ゆうこ] 『山田ババアに花束を』っていう映画です。

[みちこ] どういう役なんですか。

[ゆうこ] 生徒役です。

[みちこ] また、生徒役！ 舞台は女子校なんですか？

[ゆうこ] そう、女子校なんですよ。最初の噂だと、共学らしかったんですけど、結局女子校になったの。クラスメートにあこがれるとか、恋愛するとかそうゆう役ってやったことないから、やってみたかったの。台本にそんなのがあったらうれしいなって期待してたんだけど、やっぱり女子校になっちゃったって言われてガックリ。

[みちこ] どんな役をやってみたいですか。もし、勝手に役を選んでいいっていわれたら？

[ゆうこ] 『いけない女子高物語』は演じてて、すっごくラクだったんです。だから勝手に選べっていわれたら、あんな役がいいですね。だけど、やっぱり一度はシリアスな恋愛ドラマをやってみたいな。

[みちこ] じゃ、プライベートのことを聞きたいんですけど、お休みはありますか？

[ゆうこ] ありますよ。

[みちこ] そのときは、どこかへ出かけたりします？

[ゆうこ] うーん、最近は外へ出るのがおっくうで、けっこう部屋の中でボーっとしてることが多いですね。それで、ヒマだから誰かの家へ電話するでしょ。仕事してる子は昼間はいないから、もう仕事をやめちゃってる子に電話して、

「今から来れば」っていわれて、そこの家へ行ってご飯食べて、じゃあねってことが多いですね。

[みちこ] 買い物とかで出かけるときは、どこへ行くことが多いんですか。

[ゆうこ] 買い物は、原宿、渋谷かな。

[みちこ] お友だちといっしょに行ったりとか？

[ゆうこ] 買い物へ行くのは、絶対ひとりかお母さんと行くの。なんか、友だちを待たせるのがイヤなんです。仲がよくても趣味が違ってたり、あ、この子は歩くの好きかな？ とか気になると、自分の勝手にこっち見ていい？ とか言えなくなるの。

[みちこ] そうなんですか。洋服は、どんなのが好きですか。

[ゆうこ] やっぱりラクなもの。

[みちこ] 今日着てきてるような感じなのかな。

[ゆうこ] そーですね、GパンにTシャツが一番好きですね。

[みちこ] ところで、最近なにかゲームをやってますか？

[ゆうこ] ゲームボーイに凝ってます。ちょっと前まで『テトリス』やってました。最高31万点くらいいったかな。

[みちこ] 私がいま凝ってるのは『クイックス』。一種の陣取りゲームなんですよ。

[ゆうこ] お口くちゅくちゅ。

[みちこ] あはは。そういえば、仁藤さんはクイックスのコマーシャルに出てましたね。

[ゆうこ] よく知ってますね!? 私がやっていたっていうの、知らない人が多いのに。

[みちこ] パソコンとか、機械には強いほうですか？

[ゆうこ] うーん……。

[みちこ] 私はいまパソコン通信をやってるんですけど、パソコン通信ってご存じですか。

[ゆうこ] ええ、知ってます。

[みちこ] どう思いますか？

[ゆうこ] いまのところ、私にはあまり身近じゃないんですけど。

[みちこ] やりたいと思いますか？

[ゆうこ] おもしろそうですよね。友だちが増えるんでしょう？

[みちこ] そうですね、やりましょう。仁藤さんも、これから私にいろんな遊びを教えてくださいね。

[ゆうこ] いろんな遊び？ わたしゃ知らないぞ。

[みちこ] え——、……。

このあとふたりは、ナイショ話を始めてしまったのだ。いったいどんな内容だったのか、聞いてみたい気がするなあ。

仁藤優子『EASTER』

山口百恵のヒット曲の『プレイバックPart 2』などが収録されている、優子さんの2枚目アルバム『EASTER』。話題になったから、聞いたことがある人も多いだろうね。『絶体絶命』や『乙女座宮』などのお馴染みの曲が、優子さんバージョンとして、さわやかに仕上がっているのだ。また、まだタイトルそのほかは未定なんだけど、この秋に写真集と新曲が出る予定だそうだ。

それから楽しみなのが、お正月の東宝系映画、『山田ババアに花束を』だ。主演は山田邦子さんで、岸真由子役で仁藤優子さんが出演している。もうじきクランク・アップするらしいぞ。

そうそう、忘れちゃいけない。8月28日は優子ちゃんの誕生日っていうのは知っているよね。この日はサーフ90平塚会場でミニコンサートをやるそうだ。優子さんファンは、ぜひ行ってみてね。

スケジュール

8月9日 池袋サンシャイン60 噴水広場 交通安全フェア'90 13：00～、15：00～

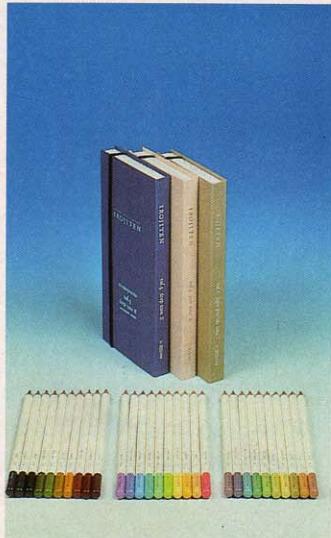
8月15日 福島競馬場 ミニ・コンサート

8月25日、26日 九州電力体育館 NTV 24時間テレビ

9月1日 宇多津ゴールドタワー ミニ・コンサート

INFORMATION

GOODS

■エコロジーカラーが仲間入り

●(株)トンボ鉛筆　●☎03-912-1183
●1本80円、30本入り2400円、10本入り800円、すべて［税別］

中間色を中心に、これまでにない新色ばかりを集めて注目をあびた色鉛筆『IROJITEN』の'90年版が登場した。先に発売された第1弾に今回の30色を加えると、全60色の〝色辞典〞となる。川蟬(かわせみ)色や土龍(もぐら)色、忘れな草色などといった名前をつけてあるのが特徴のこのシリーズ、今回の新色もすべて、ロマンチックな呼び方がされている。

とくに今回は、子鹿色や猫柳色など、今年流行のエコロジーカラー(自然界にある色)が加わり、やさしさ、自然さ、落ち着き、環境との調和といった印象を受ける。

色鉛筆ではなかなか出すことができなかった色も、これで必ず見つかるのではないかな。

■今やコードレスホンは必需品

●京セラ(株)
●☎03-709-1188
●5万4800円［税別］

近ごろ人気のコードレスホン、各メーカーが競って出しているけれど、人と差をつけるならやはりデザインで勝負だ。もちろん、機能が充実しているのは第一条件ね。

で、見た目も機能面もこれなら迷わず買っちゃうなっていうのが、京セラ(株)の『Finecall KCT-1R』だ。親機のデザインがもっこりしていてかわいいよね。

留守番機能内蔵で、親しい人との特定伝言機能、メッセージ転送機能、外線や子機から部屋の様子が聞けるルームモニターなど、若者の生活スタイルにぴったりの機能がたくさん盛り込まれている。

■ベルリンの壁よりじょうぶなラジオ

古い日本を懐かしむような、シンプルでレトロなデザインのこのラジオ、じつは東ドイツ生まれのもの。その名も『ベルリン君』だ。キャラクターものや斬新なデザインのものが多い最近の日本製のラジオを見慣れているせいか、かえって目新しく感じられるのだ。

実際に現在も東ドイツで利用されているラジオで、手抜きのない東ドイツの職人技術とすぐれた材質で作られている。FM、AMのほか、テレビ音声、インジケーターランプ、スリープタイマーなどの機能つき。東欧諸国の民主化やベルリンの壁がなくなったことで、東欧への関心はどんどん増している。この『ベルリン君』で、東ドイツの雰囲気を少しは感じ取ることができるかもしれないよ。

●(株)ホッタタイム
●☎03-835-1231
●5000円［税別］

■なんて気のきくメモホルダー

一見ペン立てのように見えるけれど、じつはこれ、『カルク・メモ』というメモホルダー。しかも、ただのメモホルダーではないぞ。ペンを抜くとメモ用紙がシュパッと飛び出し、キミの手元に届くのである。えらいっとほめたくなるほど気がきいているのだ。

ボディーの下の部分に専用の用紙をセットし、ペンスタンドにペンを差し込むだけ。あとはメモ用紙くんが、キミの手元に飛び出していくのをじっと待ちかまえているというわけだ。かわいいっ。

ペンは直径10ミリまでのものならなんでもオーケー。また、メモスタンドつきだから書いたメモはそこに立てておくことができるよ。

●OGRAM
●☎06-447-0909
●1000円［税別］

TOY & GAME

■アッという間にアイスクリームの出来上がり！

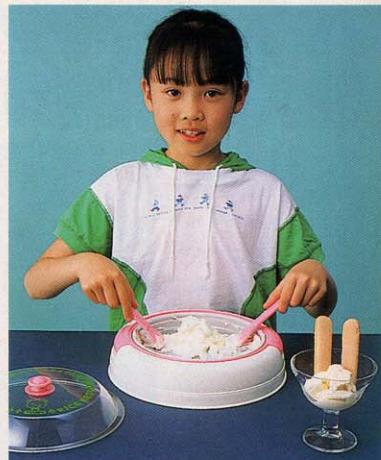
夏はもちろん、春でも秋でも冬でも食べたいアイスクリーム。子供からおとなまで、みんなに愛されているおやつだ。有名なアイスクリーム屋さんのものを食べるのもいいけれど、自分で作ったものを食べれば、おいしさも100倍だ！

この『アイスレストラン』は、家庭で簡単においしいアイスクリームが作れるアイスクリーマー。作り方は簡単。冷凍庫で12時間以上冷やしたプレートの上に材料を流し込み、ヘラではがすようにかき混ぜるだけ。30秒から1分ぐらいで3カップ分の量が出来上がる。

そして、ジュースやコーラのシャーベットや、フルーツやジャムを混ぜたフローズンデザートなど、アイデア次第でいろいろなデザートを作ることができるのだ。

また、別売の『カンタンアイスの素』(250円［税別］)を使えばお湯に溶くだけで市販のアイス顔負けの味を楽しめるぞ。

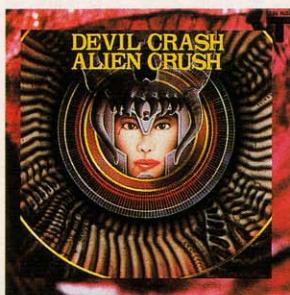
さて、この『アイスクリーマー』を、2名にプレゼント。くわしくは81ページを見てね。

●(株)トミー
●☎03-693-8630
●4980円［税別］

CD

THE BEST OF KOEI Vol.1

光栄初のベストアルバムだ！ KOEIレーベルの初期4作品『信長の野望・戦国群雄伝』、『維新の嵐』、『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』、『水滸伝・天命の誓い』から厳選した全13曲。胸高鳴るオープニングや手に汗握る戦闘シーン、感動のエンディングが甦るぞ。

●光栄
●発売中/3000円［税込］

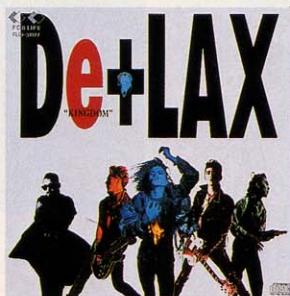
デビル・クラッシュ/エイリアン・クラッシュ

PCエンジンのゲームソフト『デビル・クラッシュ』と『エイリアン・クラッシュ』の音楽をCD化。70年代ハードロック、プログレッシブロックをコンピューターミュージックで再現。ピンボールゲームのBGMとは思えないほど迫力のサウンドを聴かせてくれる。

●徳間ジャパン
●発売中/2500円［税込］

スーパースターソルジャー 組曲&オリジナル・サウンド・トラック

ハドソンが毎年行なっている〝ハドソン・ゲームキャラバン〟で、今年のチャレンジソフトに選ばれたPC エンジン用の『スーパースターソルジャー』。そのBGMを組曲にアレンジしたのがこのアルバムだ。『スターソルジャー』、『ヘクター'87』のテーマ曲も収録。

●ファンハウス
●発売中/1800円［税込］

KINGDOM　De-LAX

数ある日本のロックバンドの中でも、抜きん出た存在感で注目をあびているDe-LAXのサードアルバムだ。宙也の個性的なボーカルが快い。聴き終わったあとにも頭の中に残り続ける力強いサウンドで、アルバムのテーマが〝余韻〟というのもうなずけるのだ。

●フォーライフ
●発売中/3100円［税込］

BOOKS

オールザットウルトラ科学　鹿野司

●ビジネス・アスキー　●1200円［税込］

現在もログインに連載中の、鹿野司による人気コラムの単行本化。科学というとっつきにくいテーマを楽しく、そしてわかりやすく読むことができる。科学の魅力は人の思考の奔放さ、無限の可能性にある、という鹿野氏の言葉どおり、読んでいると空想の世界が広がっていくようだ。科学のおもしろさを認識させられる1冊。

オールザット
ウルトラ科学
鹿野 司
Login Books

新版 東京漂流　藤原新也

●新潮文庫　●640円［税込］

7年前に刊行され、センセーショナルな内容で話題を呼んだ『東京漂流』が、2編の新稿を加えて文庫化された。金属バット殺人や深川通り魔殺人など、さまざまな事件の本質に写真と文章で鋭く迫る。スキのない緊張した文章と吸い込まれそうになるような迫力ある写真は、もう完全に藤原新也のスタイルを作り上げている。

VIDEO

バック・トゥ・ザ・フューチャーPART2

もう説明がいらないぐらい圧倒的な人気を誇るこのシリーズも、現在公開中のPART3で完結。PART2では前作のラストを忠実に受け継ぎ、そして完結編へとつなぐ役割をみごとに果たしている。だが、たんにバトンタッチするだけの作品ではないってことが改めて観るとよくわかる。前作で過去へ旅立ったマーティとドク、今回は2015年の未来で悪戦苦闘だ。

●CIC・ビクタービデオ　●107分
●1万4830円［税別］　●発売中

ツイン・ピークス

鬼才デビッド・リンチの3年ぶりの新作は長編TVムービーで、全米で33パーセントという驚異的な視聴率を記録した異色ミステリーだ。アメリカとカナダの国境にある小さな町ツイン・ピークスで発生した女子高生の殺人事件をめぐり、さまざまな人間模様が浮かび上がる。独特の映像術によって静かにしのび寄る恐怖感は、観る者を狂気の世界へと誘う。

●ワーナー・ホーム・ビデオ　●114分
●1万5000円［税別］　●発売中

リターン・オブ・ザ・キラー・トマト

カルトムービーの傑作といわれた前作をしのぐ恐怖と笑いをひっさげ、あの殺人トマトが帰ってきた！　恐ろしいトマト戦争から25年たち、トマトを食べることはいまだに禁止されていた。だが、狂気の科学者ギャングレン博士により、トマトを人間の男女に変えてしまおうという計画が練られていたのである。くだらないことで大笑いしたい人におすすめ。

●にっかつビデオ　●99分
●1万4300円［税別］　●8月24日発売

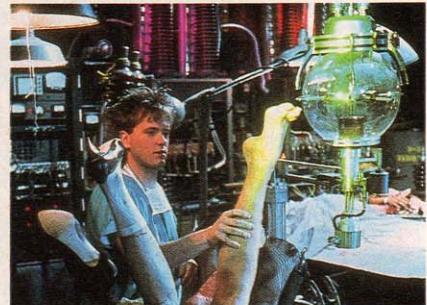
MOVIE

■FANTAZONE 1990

昨年のいわゆる〝宮崎事件〟により、ホラー作品は社会に悪影響を与えるとして自粛されるようになった。でも実際には、純粋にホラーが好きな人がほとんどなんだよね。にもかかわらず、ホラー作品の上映はかなり難しいのが現状。ホラー作品を劇場で思う存分楽しめるのは、東京国際ファンタスティック映画祭と夕張国際ファンタスティック映画祭のふたつだけ。

そんな中で、今年はもうひとつ、ホラーファンを満足させるイベントがある。『FANTAZONE 1990』というのがそれ。ホラー映画をもう一度社会に認知させようというもので、フランク・ヘネンロッター監督の来日や、ホラー関連グッズのプレゼントなど、さまざまな試みも用意されている。

でも残念ながら、このイベントの日程は、8月4日から8月10日まで。つまり、この本が発売されるころには、半分ぐらい終わっていることになる。それでも絶対行きたいって人は、今すぐ新宿シネマミラノへ走ろう。時間やくわしい内容などはFANTAZONE 1990実行委員会☎03-431-5731まで問い合わせてね。また、上映作品中の『バスケットケース２』と『フランケンフッカー』はその後に公開されるよ。

⬆フランケン・ヘネンロッター監督による『バスケットケース２』は８月17日より中野武蔵野ホールにて公開。

⬆こちらもヘネンロッター監督の『フランケンフッカー』。『バスケットケース２』に引き続いて公開される。

■ビーナス・ピーター

スコットランド最北端にある幻想的な島、オークニー島。そこに住むひとりの少年の夢と、彼をとりまくおとなたちの姿をファンタスチックに描いた物語。主役の少年、ピーター役を熱演しているのは、1000人以上のオークニー島の子供たちの中から選ばれたゴードン・ストラハンだ。

1940年代後半、オークニー島からながめる海の向こうに、ピーターはつねに夢をふくらませていた。その夢とは、大好きなおじいちゃんの漁船ビーナス号で海に出ること、そして、今は不在の父親が、大きな船で島に戻ってくることだ。やがて、ピーターはおじいちゃんにもらった望遠鏡で、夢と想像の世界をどんどんふくらませていく。

そんなある日、ピーターはおじいちゃんからビーナス号をやむなく手放さなければならなくなったことを聞く。また、ピーターが待ち望んでいた勇敢な船長とは違う、裕福そうなビジネスマン姿の父親が帰ってきた……。

感受性に富んだひとりの少年の成長をとおして、終始詩的な世界が展開される。洗練された映像によるオークニー島の風景も美しい。

●ギャガ・コミュニケーションズ配給
●8月17日より公開

NEWS

■第1回日本ゲームソフトコンテスト

『第1回日本ゲームソフトコンテスト』の作品募集が7月5日より開始された。これは、今後のコンピューターゲームを新しい文化として浸透させていくため、広く一般からゲームソフトのアイデアを求めようというものだ。

応募ジャンルは3つ。まず、プログラム(ディスケットゲーム)部門では、未発表のオリジナルプログラムによるゲームをディスクで募集している。タイトル、使用パソコンのメーカーと機種名、使用ツール、記録したメディアタイトルの種類とロード方法、実行方法、遊び方などの説明を同封すること。

そしてシナリオ(ストーリー)部門では、未発表のオリジナルゲームのシナリオを募集している。ゲームシステムやストーリーなど、ゲームを構成する要素をできるだけ具体的に書き、400字詰め原稿用紙50枚以上で応募のこと。また、表紙にタイトル名と800字程度の概略を添付するように。

グラフィック(CG)部門で募集しているのは、ゲームの世界(キャラクター、背景美術)をアートとして表現したオリジナル作品。既存のキャラクターは不可。使用メーカー、使用機種、使用ツール、ロード方法、実行方法を明記のうえ、フロッピーディスクで応募しよう。

なお、応募作品には必ず氏名、年齢、住所、職業(学校名)、電話番号を明記すること。また、20歳未満の人は保護者自筆の住所、氏名、電話番号を明記した承諾書が必要だ。締切は1991年1月16日の消印有効。最終発表は、1991年4月。審査員は審査委員長の飯島健男をはじめ、青島美幸、黒田幸弘、ラッシャー木村と、個性派揃いだ。

ところで、このゲームソフトコンテストの実施にあたり、ミス・ソフトクイーンも同時募集している。賞金は、グランプリが100万円、準グランプリは10万円だ。健康な14歳から20歳までの女性であれば、誰でも応募できる。応募方法は、履歴書に住所、氏名、職業(学校名)、電話番号、特技を記入し、写真(上半身、全身各1点ずつ)を同封のうえ、左の応募先のミス・ソフトコンテスト係まで送ってね。締切は1990年10月31日の消印有効だ。

賞金、副賞総額はなんと1500万円だ! 誰が手に入れるのかな。

◆応募先◆
〒161
東京都新宿区下落合1-6-8-202
(株)ライトスタッフ内
日本ゲームコンテスト事務局

賞金

部門・賞	本数	賞金
●全ジャンルを対象		
グランプリ	1本	500万円
審査員賞	1本	50万円
●プログラム部門		
ゲーム大賞	1本	100万円
入賞	10本	25万円
佳作	20本	5万円
メーカー賞 (参加協賛メーカー数)		各50万円
●シナリオ部門		
シナリオ大賞	1本	50万円
入賞	5本	10万円
佳作	10本	3万円
●グラフィック部門		
グラフィック大賞	1本	10万円
入賞	5本	3万円
佳作	10本	1万円

■『THE 八犬伝』in 幕張メッセ

江戸時代の戯作者、曲亭馬琴による伝奇ロマン『南総里見八犬伝』。そこには、若き八犬士たちの青春、恋と友情、冒険の数々が壮大なスケールで描かれている。それらを新たな構想のもとにアニメ化した『THE 八犬伝』シリーズが、10月25日から、(株)アスミックより発売されることになった。

そしてそれを記念して、幕張メッセを皮切りに名古屋、大阪でスペシャルイベントが開催されるぞ。内容は『THE 八犬伝』のフィルム上映会と八犬士役の声優のライブ、プレゼントゲーム大会、握手会などが予定されている。

日程は8月19日、千葉・幕張メッセイベントホール、15:00開場。8月26日、名古屋・中小企業振興会館、13:00開場。8月27日、大阪・御堂会館、13:00開場。

⬆記者発表会では、制作スタッフや声優の方々のあいさつなどで盛り上がった。㊞(株)アスミック☎03-235-5615

■第10回ワンダーフェスティバル

ガレージキット、パソコンゲーム、同人誌などの展示や即売会を行なうこのイベントも、今回で10回目。回を追うごとに入場者が増し、盛り上がりをみせている。とくに今回は"来るだけで楽しい"というイベント部分に力を入れてあり、前回までは2日目だけだった即売会も、両日開催されることになったので、ガレージキットを知らない人にもたくさん来てほしい、とのことだ。

ガレージキットとは、発泡性のポリウレタン(プラキャスト)やホワイトメタルを素材として手作りされた少量生産の模型だ。まだまだ一般的にはなじみがないが、この機会に触れてみてはどうかな。

さて会場では、そのガレージキットを中心に、同人誌、各種素材、輸入商品、パソコンソフト、洋書、懐かし商品などの展示と即売会が行なわれ、ほかにも、オリジナルアニメビデオの上映会なども予定されている。

日程は8月14日、11:00〜17:00。8月15日、10:00〜16:30。会場は、東京都立産業貿易センター3、4、5階(JR浜松町駅下車、東京都港区海岸通り)。入場料は、1日のみが1000円、2日通しが1500円で、どちらも税込み、パンフレット代が含まれている。

⬆掘り出し物がいっぱいだ! 欲しかったものがきっと見つかるよ。㊞(株)ゼネラルプロダクツ☎0422-22-1980

INTERVIEW

■加藤直之さんって、どんな人!?

本屋さんのパソコン雑誌売り場にボウゼンと立ち尽くして、〝ボクのMマガはどこにいったんだ、編集部が夏休みで、今月はお休みってわけじゃないよね？〞と、驚きとまどった人も多いハズ。なにしろ、2年以上にわたって表紙を飾ってきた、ハーディー＆ソフティーの凸凹ロボットコンビが姿を消し、物憂げな美女のアップが、そこにはあったのだから。

この、インパクト十分なイラストを描いてくれたのは、加藤直之さんという方。パソコン少年には馴染みがないかもしれないけど、SFの世界では、と一っても有名なイラストレーターなのだ。Mマガでは初お目見えとなる、その加藤直之さんに、興味津々インタビューにいってきたぞ。

⬆写真が趣味というだけに、カメラを構える手つきもなかなか堂にいっています。

ところは下井草の駅からほど近い、自宅兼仕事場の高層マンション。〝眺めがいいね一〞と、同行のカメラマンと話しながら、ドアのチャイムをピンポーン！ すると、ニャーという声とともに、黒猫のファイちゃんが出迎えてくれた。

「本当はファイオアケットっていうんですけど、いいにくいからファイって呼んでるんです。狭いですけど、中に入ってください」

と、とおされた部屋は、一方の壁が床から天井までビッシリと本で埋めつくされた仕事場。大判の美術関係の書籍から、もちろん表紙のイラストを描いたSFの文庫本まである。そして部屋の反対側に目を転ずると、山のようなプロ用カメラ機材が。

「写真を撮るのが好きなんです、撮られるのは苦手ですけど。どこへいくにもカメラを持っていって、シャッターを切ってます。日記がわりに写真を撮ってるんです」

⬆宮野新編集チョとの兄弟説も流れる加藤直之さん。イラストを前に、ハイ、ポーズ。

という言葉どおり、インタビュ一の最中もカメラを持ってパチリ。逆取材をされてしまった。

そもそもイラストレーターになられたキッカケをうかがうと、

「中学校のころに読んだ、火星シリーズ（エドガー・ライス・バロウズ著、創元推理文庫刊）で、SFが好きになったんです。表紙の武部本一郎さんのイラストもひっくるめて、大好きでしたね。で、とにかくSFに関係した仕事をしたくて、編集者でもよかったのだけど、まあ、いろいろあって、イラストレーターになったわけです」

コンピューターとかに興味はおありですか？

「あるもないも、ボクが関係してる会社は、MacintoshⅡの仕事をしてます。それに、『R-TYPE』や『ディガンの魔石』のパッケージイラストも描いたから、MSXとも関係がないわけじゃないんです」

⬆ストロボがピカッと光るので、愛猫のファイは、ビックリしてしまったよう。

これからのMマガの表紙は、どうなっていくんでしょう？

「じつは、すごく実験的なことを考えてまして、毎月イラストには人物の顔だけが、同じアングルで描かれます。そして、衣装や髪型だけを変えていく予定です。それから、MSXの文字を形どった装身具も登場させますから、楽しみにしてください」

一見すると、パソコン誌らしからぬ表紙に様変わりしたMマガ。ちょっとおとなの雰囲気で、いままで以上に楽しんでほしい。また年末には、加藤さんのイラストでカレンダーも作りたい……な。

⬅加藤直之画集Ⅲ（朝日ソノラマ刊）掲載のイラストと、加藤さんおすすめのSF（3冊ともグレゴリイ・ベンフォード著、早川書房刊）です。

PROFILE OF NAOYUKI KATO

1952年	大阪に生まれる。のちに浜松に移る。
1970年	千代田デザイナー学院入学。
1974年	SFマガジン2月号（早川書房刊）で、商業誌にデビュー。同年、早川コンテストアート部門入賞。
1979年	第18回日本SF大会で星雲賞（大会に参加したSFファンが選ぶ賞）アート部門受賞。
1981年	加藤直之画集刊行（朝日ソノラマ刊）。1983年には第2巻が、1987年には第3巻が刊行される。
1990年	MSXマガジン9月号より表紙イラストを担当。年末にはイラストカレンダーを発売？？？

PRESENT

1 SDスナッチャー……3名

⬆コナミ(株)より『SDスナッチャー』を3名に。スーパーデフォルメされたユニークな登場人物が見ものだ。アドベンチャーの前作も良かったけど、RPGとなったこの作品も最高。もちろん内容はサイバーパンク。

2 ソリッドスネーク メタルギア2……3名

⬆こちらもコナミ(株)さんがいさぎよく提供してくださった『ソリッドスネーク メタルギア2』。Mマガが自信をもっておススメするソフトだ。絶対に買って損はないけど、もらっちゃうのもひとつのテだと思う。

3 ベロンチョ身体検査……5名

⬆8月号の特集の対談に登場したHARDのさっぽろモモコさんが『ベロンチョ身体検査』を5本提供してくれました。モモコさんの手によるかわいいギャルがてんこ盛りで脱ぎまくり！ すごろくゲームの付録つきだ。

4 MSフィールド機動戦士ガンダム プラスキット……5名

⬆(株)ブラザー工業から5名にゲームソフトを。今月は、(株)ファミリーソフトの『MSフィールド機動戦士ガンダム プラスキット』だ。このプラスキットには16体のモビルスーツと20のフィールドが入っているのだ。

5 アイスレストラン……2名

⬆TOY&GAMEのコーナーで紹介した(株)トミーの『アイスレストラン』を2名にプレゼント。家庭で手軽にアイスクリームが作れちゃう、ホットプレート状のアイスクリーマーだ。自分で作ればおいしさも2倍だね。

今月は、ゲームソフトがいっぱい揃ったぞ。アイスクリーマーもうれしいね。欲しい欲しい、欲しいよーというキミは、今すぐ官製はがきに希望の商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、編集部へのメッセージ、今後どんなものをプレゼントしてほしいかを書いて、右のあて先まで送ろう。締切は9月8日だよ。よろしくね。

◆あて先◆

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
インフォメーション係

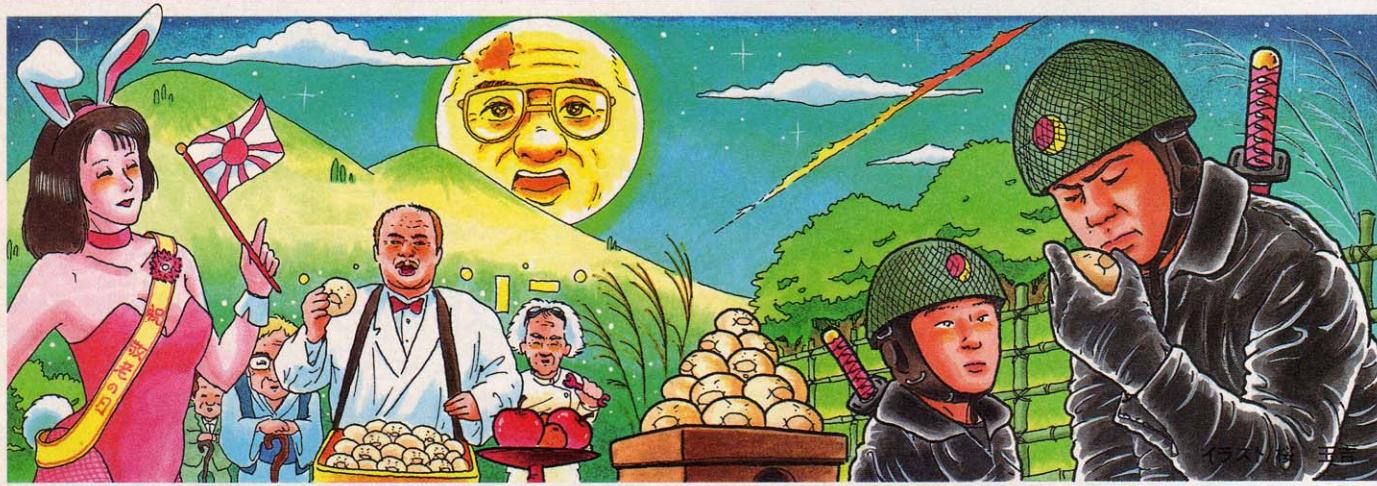
ご・め・ん・な・さ・い

MSXマガジン7月号の中で、2ヵ所誤りがありましたので訂正させていただきます。まず、107ページの技あり一本の記事の中で、『三國志』の技を紹介していますが、これは正しくは『三國志Ⅱ』の技です。ごめんなさいっ。

また、94ページのインフォメーションの記事の中で、山中すみかちゃんのCDの発売元が"日本コロンビア"とありますが、正しくは"日本コロムビア"です。読者のみなさま、および関係者のみなさまにご迷惑をおかけしましたことを、おわびいたします。本当に、ごめんなさい!!

長期休暇の友となるためにやってきた!

月刊MSX画報

空腹で倒れそうなら おはぎを思えばいい

納涼特集 こわい世界

ここには本当に怖いことしか書かれていません。心臓の弱い方は読むのを控えてください……なーんて、それほどでもないけどね。

其之壱〝守護霊さま〟

これは私が小学校高学年のとき、ある人物から教わった小儀式です。下の写真のようにふたりが小指をつなぎ合わせ、ひとりが特定の文句を唱えると、つないだ〝手〟を媒体として、召喚を受けた側の守護霊との交信が可能になるのです。

あるときは単純な方向移動によってこちらの質問に答え、あるときは空中に文字を書いて具体的な解答を提示します。そのときの、〝手〟がスーッと動く感覚は、今でも忘れられません(この儀式の詳しい手順は、あえて省略します)。

其之弐〝肝ひやし〟

ヒシヒシと迫る恐怖に必死に抵抗するのが、肝だめしです。これはこれで意義のあることですが、〝納涼〟となると、少しニュアンスが違います。そこでオカルト愛好家の私が提案するのは〝肝ひやし〟というものです。夏の夜に、ひとりで墓地などを徘徊する点は肝だめしと同じですが、心構えが180度異なります。ヒシヒシと迫る恐怖に身も心もまかせるのです。さらに、恐怖に関する想像力をふくらまして、おのれを恐怖のどん底に陥れるのです。たとえば、木の茂みから強引に人の顔を見いだしたり、ちょっとした物音から強引に何かの気配を感じたり、今にも墓場からゾンビが這い出てくるという緊迫感を強引に持ったりするのです。

強引ですが、これは涼めます。

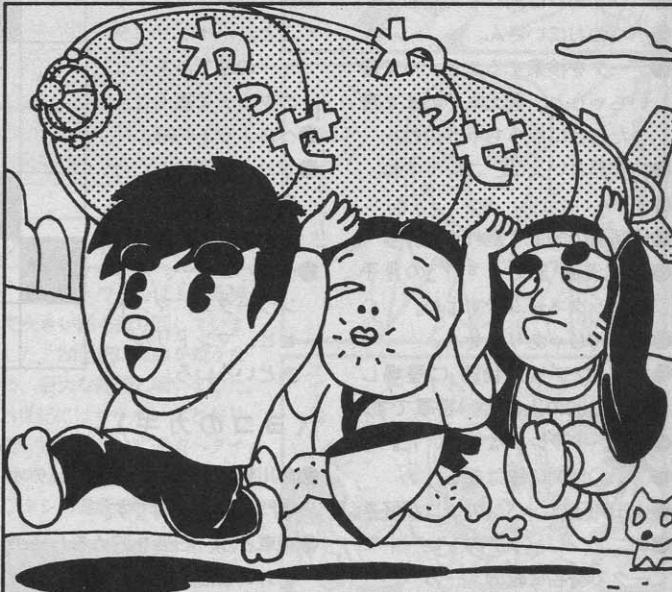
其之参〝白と黒の伝説〟

『白と黒の伝説・百鬼編』――これはソフトスタジオWINGから発売されたアドベンチャーゲームです。もう何年も前のソフトなので現在入手するのはほとんど不可能ですが、そのほうがいいのかもしれません。とにかく不思議なゲームでした。夜中にひとりでやっていると、時折背後に気配を感じるのです。私は怖くて、一度も振り返ることができませんでした。

ある日、いつものようにロードしたら(テープ版でした)、なぜかデータがすべて消えていたのです。

桜玉吉の 帰ってきた〝おなじとこさがし〟 先月の解答

この〝おなじとこさがし〟のイラストって、スタートしたころに比べてずいぶんと複雑になったよねえ。玉吉先生も張り切ってます。だけどこれだけ長いことやってると、見つけるほうも慣れてくるから、コツってもんを掴んだりして。え？ コツを教えろ？ お断わりだね。だーいたい、フェアじゃないぜ、おやじ。あ、これは永ちゃんの有名なセリフでしたね。フツーのドアを自動ドアだと勘違いして、突撃したときのお言葉だそうです。納得しちゃうけど実話なのかなあ。

先月のおなじとこは、ここところでした。ほとんどの人は正解でしたよん。7月号の当選者は奈良県の大山武さんと群馬県の内田浩明さんのおふたりです。図書券をお送りしまーす。

よい子のあそび 第3回 虫とり編

夏だ！ プールだ！ 盆踊りだ！ というわけで今回は虫とり。時期的にタイムリーでしょ、これ。褒めて。とはいったもののオレ自身、あまりやった覚えがない。トホ。そのかわりといっちゃなんだが、MSX画報を仕切る美女（よしよし）中村へびは、幼いころ姉弟で林に行っては、メボシをつけた木にキックを浴びせてカブトムシやらクワガタやらをボトボト落として遊んだそうだ。やるう。担当者がテーマの遊びをよく知らないのも世間をナメているので、実際に体験してみることにきーめた。「タワーからしみでる樹液が昆虫に大評判」（情報通）とのことで、オレはさっそく東京タワーへと向かった。どうでもいいが、女性週刊誌とかにでてくる〝情報通〟って、なんか怪しい。現場に着いたオレはまず、ろう人形館へ入った。なぜって、おもしろそうだったから。実際におもしろかったかは、オレの口からは言えん。言えん。次にオレはゲームコーナーに行った。そこでなぜか一緒についてきたロンドン小林とエアーホッケーを対戦したら、2ゲームとも勝利をおさめた。やったぜベイビーズ。

このように入念な調査をした結果、地上250メートルの特別展望台に虫がたくさんいることが判明した。オレは期待に胸を躍らせてエレベーターに乗ったはいいが、520円も取られたのでガッカリ。特別展望台にたどり着くと……いるわいるわ！ そのときのオレの身なりはマジで左下の写真そのものだったので、他の観光客に話しかけてもてーんで相手にされないでやんの。そう、そこにいたのは〝虫〟ではなく〝無視〟だったのだ。違うじゃん。

⬆これが虫とりの基本スタイル。同じことが〝兵法〟にも記述されているわけない。

⬆東京タワービル入り口付近で〝おびきよせ作戦〟を図るが、掃除夫に注意された。

⬆ネバること3時間、ついにクワガタを発見！ しかしす速い動きで逃げられた。

●先週の日曜日に実家に帰ったけれど、頭髪検査と服装検査に不合格だったため、外に出してもらえませんでした。ちえっ、ケチ！

●東京タワーの水族館はいいぞっ。魚に値段がついてるぞっ。でも〝魚屋〟とはいわないのだ。

●コンタクトレンズがしばらく使えないのでメガネをかけてます。おかげで当分はヘビメタも休業です。

アタマのラジオ体操第2

いちいち説明しません。いつもどおりですから。てなわけでこのセルフサービスクロスを解いてください。んで、今回は〝ン〟がいくつあるか答えてください。それではとっとと解いてください。

						■				■	
				■				■			
		■					■				■
	■				■					■	
									■		
		■		■		■		■			
	■								■		■
■			■		■						
							■		■		■

《タテのカギ》

●最近は健康飲料も花盛りで、いろんな栄養素やら細菌が入ってますね。でも、コレを最初に入れた飲物って、『ヤクルトミルミル』だと思うんですけど。
●コレがあれば別れもあるんです。
●パパのおにいさん。
●データを検索すること、って書いちゃうと、答えをそのまま書いたことになっちゃうのね。
●打楽器といえば、コレですね。
●＋。
●優勝者の頭上で割れます。
●人気漫画『風します？』の月子のニックネームですよね。
●下の句じゃありません。
●『プリンプリン物語』に登場したIQ1300の人は○○将軍です。
●王様。トランプなら〝K〟だ。
●○○○世間に鬼はなし。
●山田邦子は、パンのココが好き。
●ユニオンジャックのトレードマークで有名な靴のメーカー。
●ウォータービジネスをしているレディーのことを、夜の○○○とも言います。
●ジャリより大きくて、岩よりも小さいのって、なんだ？
●眠れないときは、○○○小説でも読んでみては、どう？
●初めに生まれた男。
●相撲の試合で、コレが取れてしまった力士さんは、負けになるんですって。んまあ、エッチ。
●訴訟に負けてしまうこと。ハイソサエティーの略でもあるな、カタカナで書くと。
●ヘルメットの略。
●トヨタの車、とだけ書いておきましょう。さあ悩んでください。
●チンパンジー、オランウータン、マントヒヒ、マンドリル、あといろいろ。

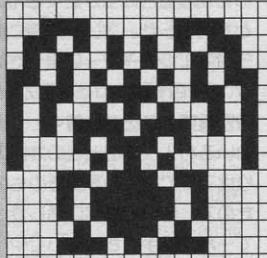
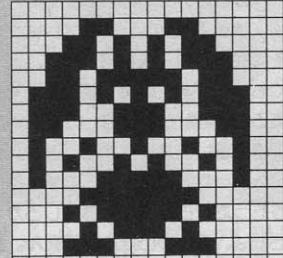
《ヨコのカギ》

●角川書店が出している、ビデオ専門雑誌の名前です。
●戦車とか、石油を貯めるための、デカいまるいやつとかのことだ。
●ボンヤリとした、とか、あいまい、とかいう意味だそうです。
●イカ天の正式名称は、○○○バンド天国ですね。
●アタリメ、ですか。
●悪いの逆です。ちなみに〝よい〟ではありません。
●米と一緒に肉や野菜、魚なんかを炊いたものを、○○○○ご飯と言いますね。
●車が通ったあとに残る、跡。
●どうしたの？　○○○にシワ寄せちゃって。そんな怖い顔するなよなあー。
●ふりかけの代表選手。
●インストラクターが水泳を教えてくれるところです。
●君が世は○○に八千代に一、か。
●将棋をするのが職業の人。
●今は亡き名番組『オールスター家族対抗歌合戦』にはハッスル、とかユーモアとか、いろいろな種類がありました。
●国際見本市会場。ココで犬のコンテストも開かれるそうですね。某ドッグフードのCMでそう言ってました。
●くぼんでいて、草の生えている湿地のことだそうです。
●ああ、あの話？　ウソだよ。全部○○○○○○さ。
●MSXのソフトは『リバイバー』しか出してませんね。もっと出してくださいよ、○○○○○○○ウェアさん！

ドットおたく吉田のドットクイズ

今月の問題

さーて今月の問題、というより課題です。RPGに登場する戦士を正面から見たところを描いてください。どのゲームの戦士ということじゃなくて、キミのイメージする戦士でいいのです。大きさは16×16で色は1色です。それだけでは判断しにくいので、剣と盾を持たせるという条件をつけます。はりきって、さあ描きなさいプリーズ。

◆7月号の当選者◆

⬆この作品を送ってくれたのは東京都の中原英文くんです。

⬆こっちは大阪府の矢野真士くん。〝吉田コンツェルン〟を送りまーす。

先月号の解答

先月号はいつもより横長だったので苦労したかな。じつをいうと打ち合せをするときに間違えて、ああなってしまったのです。苦労をかけてすまないねえ、へへへー。それに全部のマスをうめなきゃならなかったからね。〝シ〟はいくつあるか、それが問題でした。答えは9つ。〝ジ〟も数えてしまった人は残念ながらダメ。

7月号の当選者は、15分で解いたという埼玉県の狩野恒茂さんと22分29秒の兵庫県の宮本徹也さんでした。おめでとうございます。

●広島のまるおくん、折れた傘は無理してささないほうがいいみたいだな。

RETRO-MSX改め お達者クラブ

何か体にいいことしてますか？運動もせず、家と編集部を往復するだけの生活を繰り返していると、うまい焼きメシも全部食い切れなくなるぞ。てなわけで。

気持ちよか

テーマ「健康」

今月の悩めるかた

スペランカーさん(67)

わたしは、現役を退いた今でも"ひよわなやつ"の代名詞にされています。それについて孫がともだちからバカにされる姿を見るのはしのびありません。年寄りにもできる健康法はないですかのう。

カウンセラー　その1

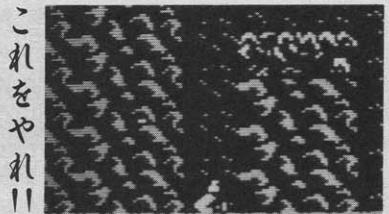
忍者さん(38)

拙者は数々の修行をしてきたので、健康でござる。マクドナルドに10人分のおつかいに行ったり、日没後の根津の館(すごく不気味)にひとりで行ったり、恥ずかしい格好で大通りを歩いたりと、今となってはいやな経験でござる。

これをやれ!!

高い崖からエイヤーと飛び降りてみよう。はじめのうちは足首に木のツルをしばること。

カウンセラー　その2

シュワルツネッガーさん(4?)

紀元前、ワタシは上半身裸で大きい剣を振り回していました。20世紀には娘を救うため、巨大な組織と戦いました。21世紀にはサイボーグとなり、若い娘を困らせに過去へタイムスリップしました。これがワタシの健康の秘訣です。

これをやれ!!

川にザブーンと飛び込んで、激流にもまれてみよう。何度も何度も、何度もだ(涙)。

ゲーム補足

スペランカー
1986年、アイレムから発売。シビアな高低判定に加えてMSX版は動きがノロく、多くのプレーヤーがイライラ感を味わった。しかし考えようによっては、アクションゲームの王道であるともいえる。

忍者くん・阿修羅の章
1988年、HAL研究所から発売。アーケードゲームからの移植。音楽やスクロールが貧弱なのは仕方ないが、それを差し引いてもよくできたソフトといえる。MSXにはめずらしいマリオタイプのゲーム。

プレデター
1988年、パックインビデオから発売。動きはキビキビしていてイイのだが、それに振り回されることもしばしば。川に落ちるとスタート地点に戻されてしまうのだが……ひとおもいに殺してくれ！

●暑さでCDがぶっ壊れてしまった。冷やせば直るって電気店の息子が言ってたけど、ホントかなあ。

縮小版 私のこのひとり

第1回　匿名希望

私の友人にボディビルをやっている女性がいます。職業は、点滴を打つのにシーツを血まみれにしてしまうという、プロの看護婦です。「このごろ患者がいなくてねえ」と言っただけで、半径100メートル内にいる人はすべて患者になってしまいます。最強です。

今月もごめんなさい

先月号で告知しました、10月号からスタート予定の『MSX相談室』は『MSX探偵団』の間違いである、と判明しました。内容はそのままです。関係者のみなさん(ぎーちだけ)にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。けっ。それから机の上のゴミを横の席に平行移動したのは私です。ごめんなさい、ああ、ごめんなさい。

そしてMr.福見

"大日本印刷の福見さん"というのをひとつの単語として覚えていたので忘れていましたが、福見さんって大日本印刷で働いていらっしゃるんですよね。私の叔父もそこで働いていたんですよ。はっはっは、ただそれだけ。もう他人とは思えませんね。生き別れになっていた兄弟に巡り会った気持ちですよ。それほど大げさになるこたーないか。

●このごろ部屋で何もしてないのに高い所にある物がよく落ちてきます。うーん、引力。

あたたかいくだもの

菅沢美佐子

くだものを森に帰したい、と言い出したのは、Mだった。はたして、これが森へ帰るべきものなのか、Pは疑問に思ったが、とりあえず反対はしなかった。そして、5日後をその決行の日と決め、ふたりはそれまでに綿密な計画を練らなければならなかった。

というのも、くだものはすでにMやPのからだの大きさをはるかに超えていて、とてもふたりで持ち上げられるようなものではなかったし、特有の臭気を放っていたので、途中で不審に思われるおそれがあったのだ。

そして、なによりもふたりを悩ませたのは、その特性にあった。そこに触れたものにすばやく順応して、かたちが変化する、というものだ。ふたりはあいかわらず、その件に関しては触れないままでいたが、考えていることはだいたい同じようだった。

たとえば、ふたりはおたがいに秘密にしている日ごろの行為によって、くだものに触れることでどんな事態がおこりうるか、なんとなく想像がついていたのだ。場合によっては、ふたりがその行為のたびにおそれていた事態にだって、発展する可能性もあった。

とうとうふたりで話し合うことのないまま、ついに5日目の朝を迎えた。その朝、Mが目覚めたときにPの姿は見えなかった。くだものは確実に大きさを増していた。そして、いつもの朝よりも、激しく紅く湿り、強い臭いを発していた。Pはどこへ……？

つぎの朝を迎えても、帰らなかった。何日かが過ぎ、それでも帰らないPを心配し、Mはある決心をしなければならなかった……。 （つづく）

縮小版 私のこの1足

第1回 中村へび

今月の私の1足は、私が4年かけて履きつぶした真っ赤なラバーソールです。こいつを買ったのはお茶の水のダブルデッカー、なんつーのはうそ。でも似たところでした。これはとても滑りがよく、雨の日には必ずといっていいほど駅の階段で転ぶはめになりました。しかもサイズが合っていなかったから歩いている最中に道に置いてきてしまうこともしばしば。でもかかとがすり減りすぎてまっすぐ立つことが困難になったので、明日にでも捨てる予定でーす。

⬆こいつがそいつ。穴がたくさんあるので通気性に優れているが、かなりのボロ。

クイズ やよいちゃんに聞きました！

《正しいハワイ旅行》

なんだってみんなハワイに行くのでしょーか？ やよいちゃんも先日ハワイに行ってきたらしいしね。おみやげがへびのTシャツだったのが気になるけど、まあいいや。

さて、ハワイに行ったらやっぱり黒のタンクトップを着てレンタカーでしょう。そんでもってベースに迷い込み“What's the matter？”と聞かれてしまうのがプロです。長期滞在ですっかり馴染んで現地の人と化すと、ほかの日本人観光客からヘタな英語で質問されますがさらにヘタな日本語で「ニホンゴダイジョブヨ」と答えてあげるのがグー。そうそう、ハワイに行ったら泳がなくちゃね。そんなときも挿し歯を2本くらい波にさらわれてしまう、なんてのがいいよね。そのときは泣きたいだろうけど、前歯2本で多くの人に喜んでもらえるんだからいいじゃないのよ、ねえ、やよいちゃん。

Mマガネットワーク

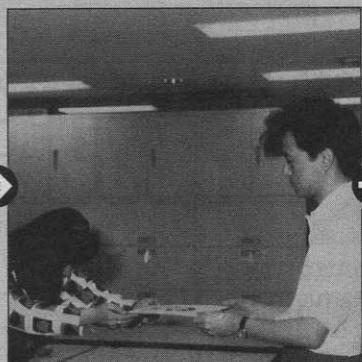
Mマガ編集部に荒井清和のグルーピー出現

6月某日、べーしっ君の作者である、荒井清和のグルーピーが、Mマガ編集部に乱入するという事件が発生した。この女性はすけべソフトなどを手掛けているさっぽろモモコさん。事件の発端は、Mマガ8月号の特集記事、「美女対談」の取材中に起こった。その対談の途中、同席していた菅沢美佐子が荒井清和の妻であるということが発覚し、モモコさんが嫉妬のあまり暴れ狂う、という事態に。これを鎮めるため、その場を仕切っていたもりけんは、この座談会終了後、荒井清和の直筆サインを進呈することを約束した。座談会終了後、モモコさんはもりけんら一行と一緒に編集部へ。ここで話の一部始終を聞いた荒井画伯は、事を重く見、全身全霊を傾け一心不乱にペンを走らせていた。つねにクールな荒井画伯のあまりの変貌ぶりは、周囲を驚かせた。が、モモコさんは、友だちに自慢できるとうれしそう。そして、モモコさんは緊張した面もちで、荒井画伯から色紙を受け取り、そのあとふたりは夜の街へと消えて行った、というのはデマのようである。

⬆ふだんはサインなど描かぬ画伯だが、今回は着色までする気合の入った物。

➡賞状の授与式のような受け渡しの瞬間。ふたりとも緊張の色は隠せない。

⬆憧れのサイン色紙を手にするモモコさん。とてもうれしそうである。

《実話シリーズ》工事現場の前を通ったらコンクリートの塊が足元に落ちてきた。よくわからないのでそのまま通り過ぎたけど……あ、怖い。

●清水の舞台から飛び降りたつもりで早起きしたら体をこわした。

あんたってこんなヤツ

スペースが余ったという理由でできたこのコーナー。本気にならないのがポイントだ。ポイントの複数形はポインツ。

A まだまだ子ども
ちっちっちっ、青いな。青いのは雲ひとつない空だけど、夜はなぜか青くない。サルのおしりはホントに赤い。

B そろそろおとな
もうすぐセブンチーンになるくらいの君は靴のサイズもセブンチーン。明日はいい日になるでしょう。きっと。

C なんたってバカ
やるじゃん。ここに来れたら無敵だ。もう散髪も洗髪もやめてレゲエになろう。来週あたりに幸福が訪れます。

うれしはずかし夏休み

世は夏休みである。仕事してんだかなんだかわかんないよーなMマガにだって夏休みはある。いつ夏休みをとるかを自己申告しなきゃいけないのだが、お中元にいただいたものを胃に収めるのに忙しくてカレンダーを見る暇もない。胃が落ち着くころには、食品配給係の福田が次の品物を配給しに訪れる。そんな私たちにだって、やっぱり夏休み様はやってくるのだ。

それにしても、あんた、夏休みってくらいだからうちで休んでるのが正解よ。炎天下の中、わざわざ出かけるこたあないでしょ。汗かくわ、日に焼けるわ、イライラしてケンカになって病院に行ったら待たされて、涼みに来てたじーちゃんたちの話聞かされるハメになったら、いったいなんのための夏休みよ、えっ？

ときたところでロンドン小林の今年の夏休みの計画表を入手。この仕事を始めて太るやつってのもめずらしいが、さすがストレスとは無縁のロンドン、Mマガに来てから4キロも太ってしまった。そこで今年の夏は〝ダイエット大作戦〟を実施するという。目標は20キロになることらしい。バカの考えることはこれだからいいよな。だけどせっかくやる気になったんだから、応援してやろう。

あて先でげす

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
月刊MSX画報
まんじゅうこわい係

●Mマガには8月生まれが多いのだ。だからどうってことはないけど私は8月1日だからね。その日はフル装備だよ。(中村へび・猫背)

●トイレが先か、原稿が先か。トイレのほうを先に書いたのでトイレの勝ち。

パこパカ大将

にこちゃん

おたより万歳

おプリンスさまが来日するのよー。ははーっ、ありがたやー。東京ドームにてありがたーく拝見させていただきますです。

最近、肩が凝って困っています。背骨が曲がっているのでしょうか。

（北海道　宮本　哲也）

♨おいおい、キミは18でしょ？　そんなオヤジじみたこと言いなさんな……なーんてヌカしている本人も結構、オヤジだったりして。ここのところ運動をする機会がめっきり減ったので、ちょっと動くだけですぐ体にはねかえってくるもんなあ。年をとるってのは本当にイヤなもんだ。

そんなわたしのお気に入りアイテムは、〝コランボー〟という一風変わった電気あんま器だ。外見は黄色いミミズのオバケ（なんだそれは）、材質はよくわかんないけどプヨプヨしていて、いろんな形にすることができる。こいつを両肩にひっかけて電源を入れると、心地よいバイブレーションが、疲れた体を癒してくれるのだ。以前はこれを肩に乗せて編集部内を歩きまわっていたのだが、いい年して恥ずかしいので、やめた。なーんちて、本当は単に接触不良で動かなくなったからでーす。誰か直してくれんかのう。**一番若い編集者**

麻雀のルールがわかりやすく覚えられる方法ってありませんか？　はっきりいって私には全然よくわからない……（などといつも真面目なことばかりはがきに書いているから載らないのだろーか？）。

（神奈川県　宮崎　好昭）

♨私も麻雀のルールってわかりません。とりあえず『上海』をひたすらやってみたんですけど、とうとう覚えられませんでした。麻雀って思ったより難しいものみたいです。このド素人の私が思うに、本気で覚えるためにはお金を賭けてみたりするといいのでは……あ、これってダメですか。え、それにそんなことしたらいいカモにされるだけだ？　本を嫁、おお違った、読め？　本を読めば覚えられると、そういうんだな。しかし小説なんかとは違うわけだから、スーラスラと読んだりするこたあできないだろーな。『どんなバカでもたったの3時間で麻雀のなんたるかを理解してしまう本』ってのがあったらどなたか教えてください。

この原稿に3時間かかる編集者

女心って、むずかしいッスね。　（千葉県　雄美樹）

♨中村さーん、なんでオレにこんな内容の手紙を回すんですか？　これじゃまるでオレが……まあいいや。なんでもない。

〝女心と秋の陽子〟ということわざがあるように、それはもっともなことだ。同性の思考でさえよくわからないのに（おすもうさんゲーマー・ミスターミスの気まぐれにはホトホト困っている）いわんやをや、であります。こればっかりは青少年たちの永遠のナゾだね。なんちて。

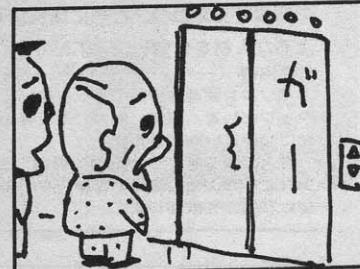
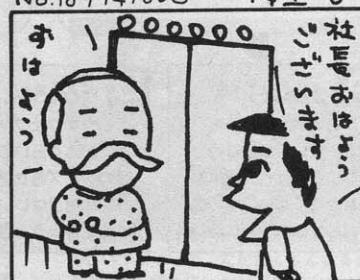
あまり書きたくないが、かくいうオレもつい最近、それを痛感していたりする。いきおいで、とある女性に誘いをかけたら（べつにヘンな集会に誘ったわけではない）、意外にも相手はアッサリとオーケーしたではないか。「これって……」とか思っていたのもつかの間、当日の午後8時ごろ、「電車がなくなるから」を理由にひとりで帰ってしまったのだ。「そりゃないぜマドモワゼル」の絶叫がライヴハウスＸＸＸＸにこだました（これはウソ）。その日以来、彼女と接する機会がないまま現在に至るわけだが……。一体彼女はどのような思惑を持っているのだろうか。誰か良きアドバイスをおくれー！

わりと恥さらしな編集者

ふっふっふ、編集部のみなさん、おどろかないでくださいよ。なんと私はマンガ版の三國志全60巻を全部立ち読みで読んだんですよ。すごいでしょ。話は変わりますが、今、編集部ではどんなマンガや小説が読まれていますか。よかったらおしえてください（もう立ち読みはしませんからぜひおしえてください）。

（和歌山県　坂本　憲彦）

♨出たな、立ち読みこぞう！　でもＭマガは買ってく

のんきな将さん　桜玉吉

No.189741600

≪業務連絡≫ニードレス・トゥ・セイという言葉に心当たりのある方、8月に花火大会をやりますのでそのつもりで。

●チョコさいちゅうを食べているもなかです。えっ？

☞ここでもごめんなさい

先月号のパンパカ大将を読んで「なーんだこりゃ」って思わなかった？　え、そりゃいつものこと？　それはひどい。

えー、じつはですねえ、最初のおたよりで大切な部分が抜けていたんです。酒が飲めなくてどーしよー、キレンジャーかあんたは、そんでもってなんだーかんだーってやつ。なんでキレンジャーが出てくるんだよう、とか思わなかった？　気がつかなかった？　じつはおたよりのほうにカレーが大好きです、って書いてあったんですよ。それを原稿に書くのを忘れちゃったもんだから、あんた、大変よ。気がついたときにゃ手遅れ。最近謝ってばかりですが、私の人生ってこんなもの……。

れているらしいから見逃してやろう。それに60巻も読んだというからほめてやろう。えらい。だけど立ち読みは足が疲れるからやめたほうがいいな。もし本屋のおやじが目の前ではたきをかけ始めたら「目にゴミが入るのでやめていただきたいのですが」と丁寧にお願いしたほうがいい。多分、キミのほうが立場が悪いから腰を低くするのがコツだ。その前にはたきをかける本屋を探すのが先決。何事にも順序ってものがある。ああ、なんかためになることを書いてる気分だけど、ためになってる？

で、目がゴミだらけの私が編集部でどんな本がはやっているかをリサーチしてみたところ、私の向かいの列の人は端から順に、それどころじゃない、図書館から借りた写真の多い本、忍者の本、まだ来てない、何も読んでない、赤川次郎、ムーとなりました。いいかげんにしてよ。私の列はバカな本、エッチな本、りぼん、ミュージックマガジン、パンを食べてる、みすくん、アフリカ音楽を聴きながら人にいえないような本、ということで、ああ、私はなんて無駄なことをやってるんだあっ。みんな、頼むからもっとえらそーな本でも読んでくれよう。

態度だけはえらそーな編集者

同じ弁当屋から買った弁当に2回もあたった。あたったといっても、ぶつかったわけではない。食あたりだ。食べる前に少しおかしーなーと思ったんだけど、捨てるのもったいないでしょ。で、食べたら苦しむ、苦しむ。

（山梨県　石井　秀明）

♨弁当屋！　そう、うちの近所の弁当屋には〝ストーンズ弁当〟ってのがある。ローリングストーンズが来日したころからあるのだが、気になって気になって……。でも手が出せないのだ。のり弁が300円なんだから、ごくフツーの弁当屋なんだけど、〝ストーンズ弁当〟はなんと800円！　幕の内弁当より高価なんだよー、まいっちゃうよ。それに名前が名前だからフタを開けるのが怖いよね。ミック・ジャガーだからおかずはニクジャガとか、そんな使い古しのギャグでできた弁当じゃあないでしょーね。やだよ、そんなの。でも気になる。そのうえ、もし食あたりにでもなったら、もうストーンズ聴けないよ。ほんとに。

ずーっと前に食あたりになって、熱は出るわ吐き気は止まらないわでひどい目にあったことがある。だけどその日はコンサート。私は行ったよ、日本武道館に。アリーナの最前ブロックで座ってたのは私だけだったろーな。音楽評論家みたいだ。顔面蒼白でさ。なにしに行ったんだろ。もう食あたりはゴメンです。あんたもやばそーな弁当には手を出さないほうがいいよ。弁当だけじゃないけど。

やばそーなものが好きな編集者

ただいま減量中です。もっとやせるにはどのようにすればよいでしょうか。編集部のみなさんは、どのようにしてやせますか。

（神奈川県　桃太郎）

♨オレには関係ない、アタシ最近太ってきたから答える資格ない、という役に立たない答えしか返ってこないなあ。夏バテでやせるからほっとけばいいんじゃない？　という意見も。季節がキミを変えてくれるってわけか。食べなきゃやせるよね、でも倒れるかもね、まあ、そのくらい覚悟しなきゃムリだわ、なんつってるうちにお腹がすいてきたらしく、みんなで食事に出かけてしまった。

夏と冬で5キロ差の編集者

株が上がった、下がったと新聞をにぎわせてますが、私は酢づけよりも漬物のほうが好きです（それは蕪だろう、とつっこんでいただければ幸いです。それにしてもこんな古典的なこと言わないよなあ）。

（北海道　魚津　太郎）

♨言うことなくなっちゃったじゃないの。ぼやき編集者

胃の痛みにおたより

うーん、胃が痛い。きのうから胃が痛くてたまりません。で、薬を買ってきたんだけど、1回に8錠も飲まなければならないとな。げー、私は1回に1錠ずつしか飲み込めないから、8回に分けて飲まなきゃならないってことになる。水でお腹がガブガブですよー。ガブガブのお腹でおたより書いてたら、以上のようになりました、ってことで。

〈あて先〉

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
MSXパンパカ大将
あたしのビジュアル係

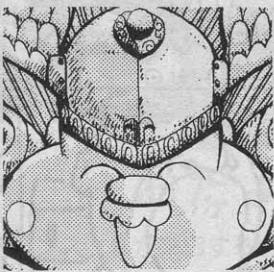
●僕の家には考古学者が頻繁に訪れます。来年高校受験を控えているので、少し迷惑です（後蘭ティス夫　14歳）。

●マザーグースはすごいですね。キングコブラをいとも簡単に倒してしまうんですから。

人生相談指南役
もりもり博士

全国の少年少女の悩みに答えるコーナーだ！

MSX人生相談

夏休みもあとわずか。読者諸君はこの夏休みにどんなゲームをして過ごしてきたのかな。私はというと、もっぱらオフィスでビデオを見ていることのほうが多かったなぁ。

カオスエンジェルズ

魔法を使って行く、7番目のフロアーにアイテムらしいものがありますよね。でも、魔法のトラップがあって取ることができません。取り方を教えてください。それと、6階に生息しているモンスターが倒せません。いったいどうすれば倒せるのでしょうか？　これもついでに教えてください。

埼玉県　名前なし夫

いちどにふたつも質問するとは、キミも贅沢な人だねぇ。ま、いいでしょう。じつは、このふたつの質問は密接に関係しているんだ。つまり7階にあるアイテムを持っていないと、6階のモンスターを倒すことは難しい、ということだ。

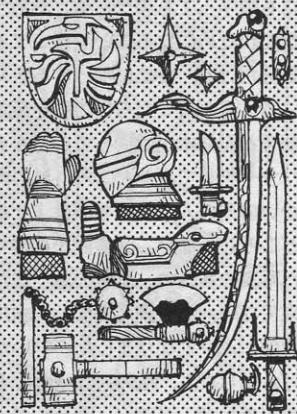
さて、キミはそのアイテムの取り方がわからないということだけれど、となるとキミのこの塔の探索のしかたに手抜かりがある、ということになる。このアイテムを手に入れるやりかたは、じつは4階で予行演習ができるようになっているんだ。キミは雌雄つがいのカエルの彫像を持っているかい？　持っているのなら、もういちど4階をくまなく探索してみてくれ。同じような魔法のトラップがあるはずだ。こっちのほうには、ヒントがたくさん書かれているから、よく読んで、ちょっと考えれば、トラップの中に入るためにやらなくてはならないことは、すぐに考えつくと思うよ。決め手は、一方のカエルの彫像をどこに置いて、もう一方をどこで使うか、ということだけだ。そんなに難しくはないから、ちょっと試してみてくれ。

ローグアライアンス

もう、プレーしはじめてだいぶたつのですが、シナリオ4でローグ・アライアンス会員委員会をやっている部屋や、その奥のほうを探索したのですが、地上に戻れません。階段はどこにあるのですか？

静岡県　大野博昭

キミはここまで探索してきたわけだから、当然、いわくありげなトロフィーケースも発見していることだろうと思う。このケースには、ベース氏が書き記したメッセージがあったはずだ。内容は、私の戦利品を探して収めてくれ、といったものだったと思う。おそらくキミは、まだそれらを収めていないんだろう。早い話が、その戦利品をすべて収めれば、このダンジョンから出ることができるのだ。

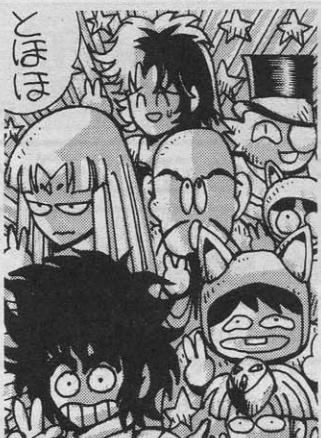
では、その戦利品がどんな物で、どこにあるのかを説明しよう。戦利品は盾と鎧と剣の3つで、それぞれアイテム名の初めが"BASS"で始まっているので、一目瞭然だ。3つとも、キミが今いるフロア内にあるので、もういちど念入りに調べ直せば発見できると思うよ。ちなみにそのうちのふたつは、ある場所にいる敵を倒さないと手に入れることはできない。地上に戻れないので回復の手段がなく、厳しい。頑張ってくれ。

悩み疲れたらはがきちょーだい

このコーナーでは皆様からの質問をお待ちしております。RPGやアドベンチャーゲームの謎の解き方から、シューティングゲームのボスキャラの倒し方まで、わからないことなら何でもけっこうです。電脳心理学博士、ペーター・F・もりもり博士が、親切丁寧にお答えします。

BURAI上巻

ロマールとマイマイの神器は手に入ったのですが、ほかの勇者の神器は場所がわかっていても、どうしても取れません。どうやったら取れるのか教えてください。それと、左京の神器の場所もわかりません。それも教えてください。

広島県　伊山一城

このゲームの二部は、さまざまな目的があった一部とは違い、神器を見つけ出すこと以外はすることがない。といっても、シナリオの流れというものがあるから、好きな順番で見つけていくことはできないんだ。で、その順番はどうなっているかというと、まず、ロマールとマイマイとクークの神器を集める。すると、ある展開が起こって左京の神器が手に入り、そのあと再びある展開が起こって、残りの４人の神器が置かれている場所への入り口が開くのだ。ということだから、キミが今やらなくてはならないのは、クークの神器探しなのだ。彼の神器はどこかというと……、ザイアス大陸の中央砂漠の南西に位置するゴメスの村の中だ。この村はマップ２枚分ある大きな村で、またここではちょっと意外な人物に再会できる。すべての家を訪れて、話を聞いていくといいんじゃないかな。

シャロム

結論だけ言ってしまいます。まず、サウルが助けられません。その次に、魔女ラーナに会えません。もりもり博士、どうかお答えください。お願いします。

福岡県　河口文武

このゲームって異常に難解なのだよね。では、魔女ラーナに会うための手順を教えてあげよう。まず、アレクの奥さんからオノを預かってこよう。そして、ハシバミの苗木を使って水脈を発見したあと、サウルのじいさんを殴って話を聞く。そのあとでデッドロック地方に行き、調べる、見る、のコマンドで道に迷ったら１画面分戻ろう。そこできこりのアレクにオノを渡して、画面中央の木を切るのだ。その木を調べ、方向を確認したら砂漠を10画面ほど横断してみよう。

するとそこに穴が開いているはず、その穴に飛び込めば、魔女ラーナに出会えるはずだ。わかったかな。ちなみにこのあとどうなるかというと、いったん魔女のところから逃げ出さなくてはならなくなる。そして、ワーク地方のティオスと話をして同意を得なくてはならないんだ。このあともう一度、魔女のもとに行けば、誰と戦うべきなのかわかるはずだよ。

●『ロボコップ2』見たいよー。誰か試写会のチケットくれないかなあ。

のイラストコーナー!!

ゲームに関するイラストを募集中です。サイズは自由、モノクロで描いてください。採用させてもらった方には、図書券3000円分を差し上げます。

●宮城県　くりか

⬆色っぽくてかわいいんだけど、よく考えるとけっこう気味の悪い雰囲気かもね。

➡このディードはなかなか特徴を掴んでいてベリーナイスです。どちらかというと、原画よりアニメ版のほうに近いかもしれないな。

➡肌の黒い女性は、人によってはっきりと好みが分かれるのですが、私は好きです。

●神奈川県　あおいしんら

●島根県　彩

●三重県　御中

➡私のものって言われてもねぇ。まあげますから自由に使ってください。

●静岡県　かんかん照り

⬆後編が楽しみだよね。まさか、ハヤテとマイマイがデキちゃうってことはないと思うけど。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
月刊MSX画報　人生相談係

●赤いポルシェに乗らないかーい！　俺の家は金持ちさ～。

●はみだし技あり一本……神奈川県の伊藤昌幸くん、三國志Ⅱで9歳の女の子に嫁をとらしちゃいかんよ。バツとしてなんかあげる。なんか。

技あり一本

|M|S|X|ゲ|ー|ム|指|南|

夏休みの真っ只中、みなさんはいかがお過ごしでしょうか。まさかコツコツと宿題をこなしてはいないでしょうねえ？　あれは最後の10日間で、一気に片付けるものですよ。え、違う？　まあそんなカタいことといわずに、こんな技を試してみてはいかがですか？

いきなりだが『魔導物語』特集!!

まったく、すごいゲームを作ってくれましたね、コンパイルさん。よくあるキャラクターゲームかと思いきや、RPGとしてかなり大胆な試みが数多くされているのにはビックリしました。編集部内の評判も上々で、とくにおすもうさんゲーマーのミスターミスは「あのキュート・ボイスで"ばよばよ"とか耳元でささやかれた日にゃ、ボクの小さなハートは高鳴る鼓動で破裂しちゃうよ」というほどの入れ込みよう。人それぞれ、ですね。

⬆先月号のぺーしっ君に登場の人面カーバンクル。実物とは大違い。

今回特集を組んだのはゲーム自体もさることながら、おまけの機能も充実しているからなのです。知らなかった人はさっそく試してみましょう。

その1　PSGで聞く!!

魔導物語の音楽って、なかなかハートフルな感じですね。FM PACを持っているMSX2ユーザーなら、難なくFM音源バージョンとPSGバージョンを聴くことができますが、FM音源内蔵のMSX2＋ユーザーはそうもいきません。そんな人のためにちょっといい話があるんです。

ゲームを立ち上げるとき、Pのキーを押しながらだと、BGMがPSGバージョンになります。このお、三国一の幸せ者が。

⬆PSGって、音色がどことなく寂しげでいいよね。

その2 エンディングを見る!!

魔導物語には、決してユーザーの期待を裏切らない良質なエンディングが3つも用意されています。うーん、これは燃えるぞ。

このようなハナシのあとにこの技を紹介するのもなんですが、いとも簡単にエンディングを見れる方法があるんですよ、じつは。ゲームを立ち上げるときからずっと、ESCキーと数字の2のキーを押しっぱなしにします。で、オープニングデモが始まったら、おもむろにスペースキーを押せばよいのです。でも……この技は、すでにクリアーした人だけにおすすめします。だってねえ……。

⬆これは第1話のエンディング画面。1点だけですからご安心のほどを。

⬆こちらは第2話。この技は、3話すべてできてしまうのです……。はあ。

その3　魚が泳ぐ!!

やり方はしごく簡単です。魔導物語のユーザーディスクをドライブに入れて立ち上げるだけです。すると、写真のようなほのぼのグラフィックが見れます。しかも、魚が画面の右から左へスイスイ泳ぐ！　これをしばらく見ていると涼しげな気分になれます。

⬆みずをーゆくーぅひとつのパイク、とくらあ。これがほんとにカワイイのよ。

今回は特集ということで、抽選で複数の方に"有効"のポイントと図書券をお送りします。当選者は長野県の降旗克親さん、千葉県の村上一郎さん、東京都の渡辺悟志さんの3名です。おめでとうございます。

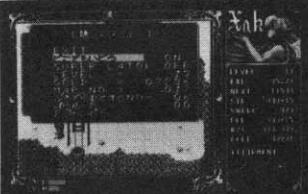
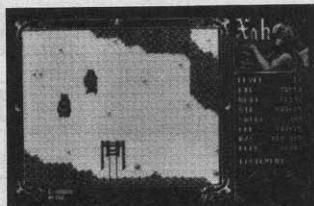
●"ワン吉"と名付けられた犬は、さぞ屈辱的な思いをすることだろう。

サーク
ゴンドラどろぼうだあ

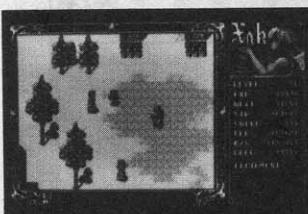
遅ればせながら、6月号で紹介したサークの隠しメニューの応用編です。

まずはゴンドラの前まで行きましょう。鳥女たち(?)がタムロしているところですね。そしたら、例の隠しメニューを画面に出します。やり方はページの右下にある〝はがきの書き方〟の技を見てね。

そしたら、〝どこでも移動〟の項目をONに設定しましょう。しましたか? そしたら、いざ、ゴンドラに乗りこめ!! 乗った瞬間から、ゴンドラはもうあなたのモノ。どこへなりとも持ち運べます。といっても、乗ったまま移動するんですけどね。

情報提供：兵庫県　斉藤章一

⬆この〝どこでも移動〟ってヤツはなにかと応用が効くようだ。いろいろ試そう。

⬆こうして見てみると、アップダウンクイズの解答者にもみえる。古いか。

教育的指導

サーク
町に血の雨が降る予感

思いっきりタチの悪い技です。町など、人のいるところで隠しメニューを出します。〝プログラムテスト〟の数字を8に変更して、ふたたびゲームにもどします。そして近くの人にぶつかってみると……。き、教育的指導!!

情報提供：北海道　CHAN

⬆「ストレス発散にもってこい」とのことだけど、私はふっきれないなあ、どうも。

有効

ワンダラーズフロムイース
アドルに奇人変人大賞を

以前、「アドルの体に異変が!!」という技が一本をとりました。アドルの顔が縦に6つ並んだ不気味な姿は、まだ記憶に新しいですね。今回はその拡張版を紹介します。

⬆これは5月号で紹介した顔6つバージョン。絶句……。

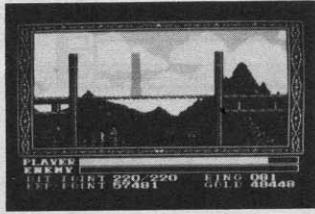
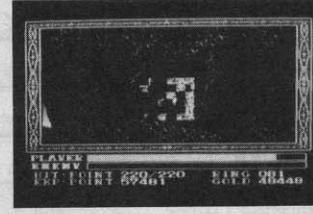
アドルの変身は、レドモンドの町以外ならどこでもできるようです。ここだ！ と思った場所で、いったんすべての装備をはずします。そして以下の装備にします。

・ソード……フレイムソード以外
・アーマー……レザーアーマー
・シールド……ウッドシールド

すぐにゲーム画面には戻さずに、現在ディスクドライブの中に入っているデータディスクを確認して、DATA1ディスクならシナリオディスクかDATA3ディスクに、DATA2ディスクならDATA1ディスクに、DATA3ディスクならDATA1ディスクに入れ替えてリターンキーを押します。すると……。

・DATA1ディスクのときはアドルが細長い棒になる。
・DATA2ディスクのときは例の顔が6つの姿になる。
・DATA3ディスクのときはわけのわからない物体になる。

アドルさん、あんたには負けた。もう好きにして。

情報提供：長崎県　村田一宏

⬆まさに〝でくの棒〟と化したアドル。だけど無敵なのだ。強いぞー。

⬆いろんなゲームの主人公を見てきたが、キミほど攫みどころのない人はいないよ。

キミも有段者をめざせ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しています。誌面に採用された人には全員、1000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(－1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算されていきます。合計が5点になれば有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントします。かといって、あまりにも古すぎるソフトはごかんべんを。『パイナップリン』とか。

はがきの書き方

サークの隠しメニュー

メーンメニューを出して〝装備〟と〝ロード〟の間の空白にカーソルをあわせる。そしてジョイスティック(キーボードは不可)のトリガーBを押しながら、上上下下右左右左トリガーAを押す。すると隠しメニューがでるのだ!!

★SDスナッチャーがほしいー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山一郎　TEL 03-796-1919

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

●現在、田川ラメ夫から〝CD貸し連続攻撃〟を受けている。ヒットポイントはかなり減ったが、うれしい。もっとー。

●心ならずも、右ページは以前紹介した技の応用特集となってしまいました。はは。

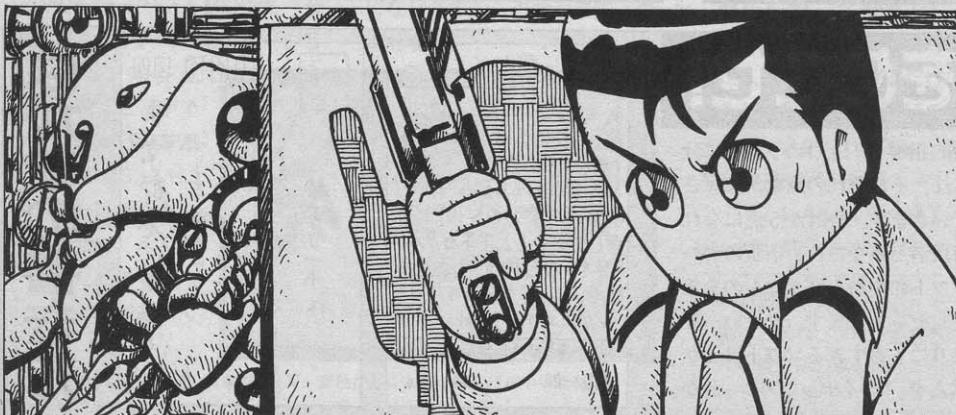
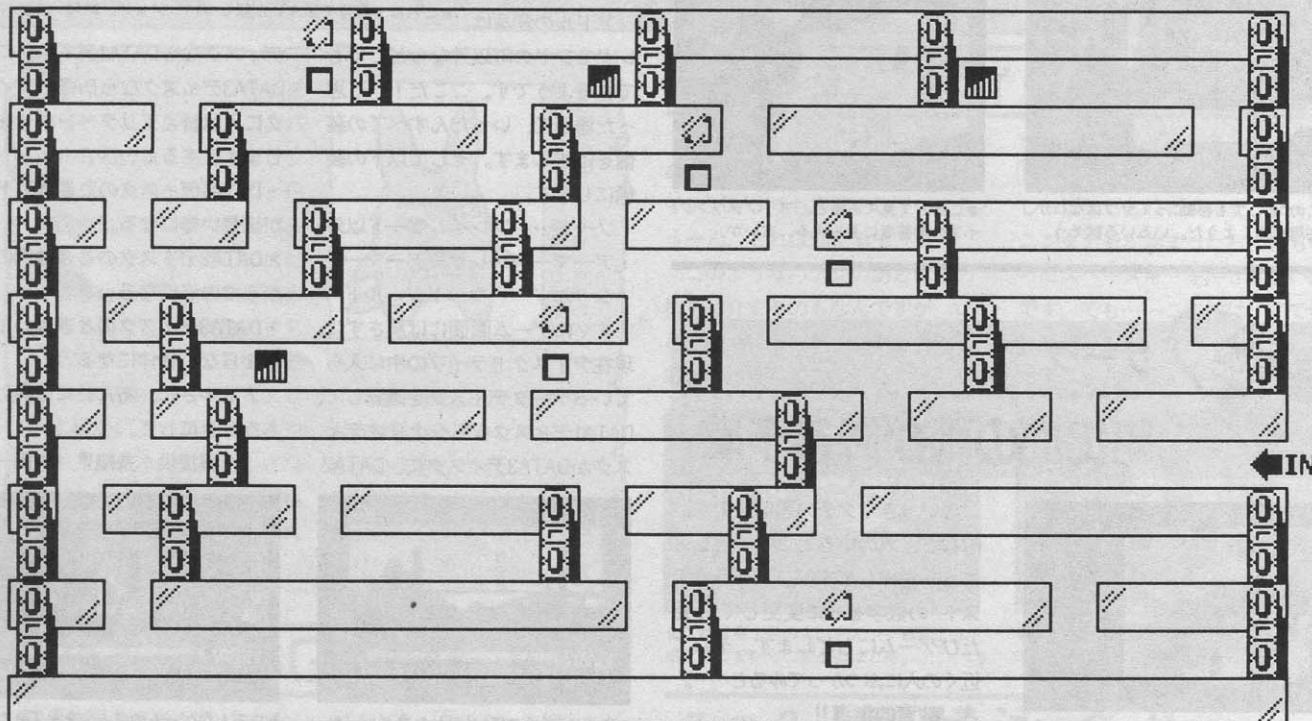
MAP & DATA LIBRARY

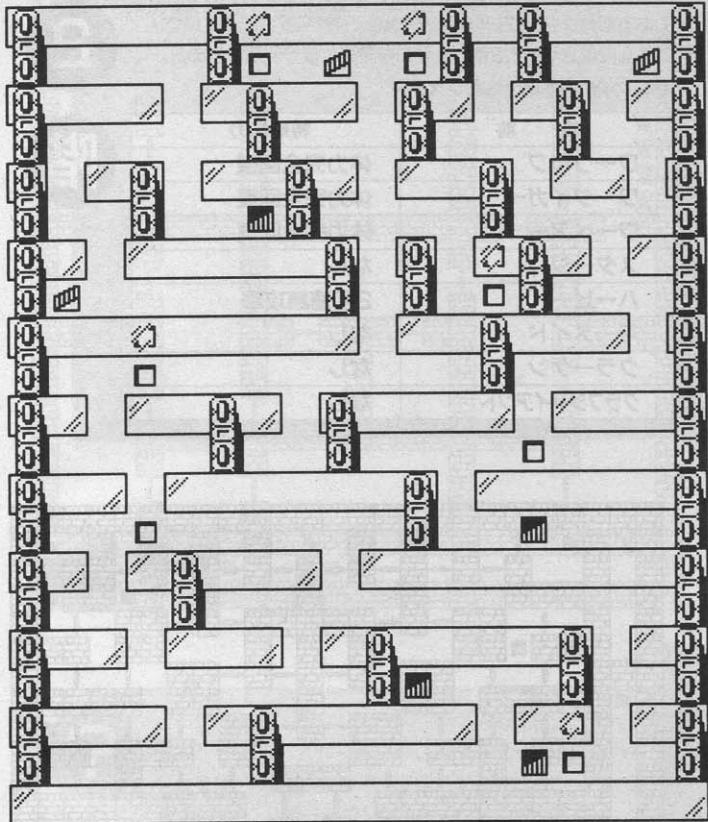
●〈今月の業務連絡〉筒井さん、ご懐妊おめでとうございます。元気な子供を産んでくださいね。

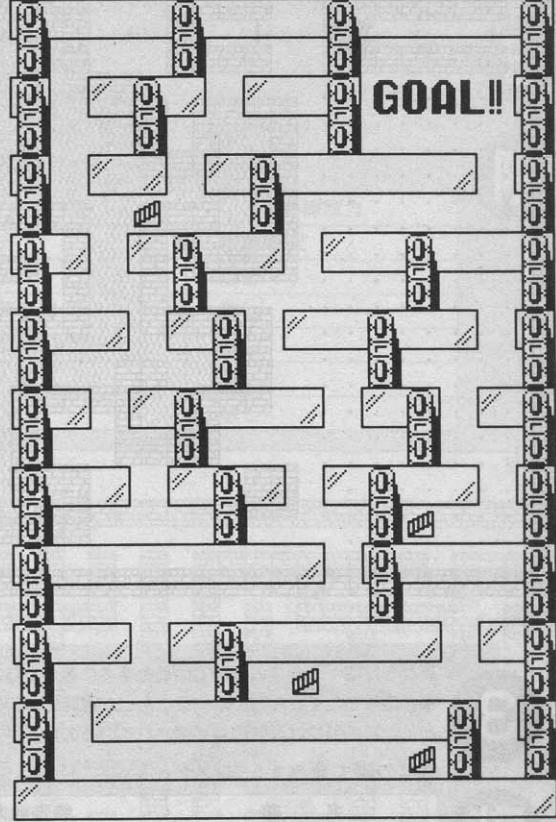
今月のMAP&DATAはマップ紹介が2本。まず始めは『SDスナッチャー』最大の超難解迷宮、マジカルハウスの内部見取り図を公開するぞ。ふたつめはいまだに高い人気を保っている『カオスエンジェルズ』の全フロアーマップを紹介してしまおう。しかも、各階に出現するモンスターの特殊能力一覧表というおまけつきなのだ。

SDスナッチャー　マジカルハウス見取り図

■1階フロアーMAP

IN

このマップは、SDスナッチャーの中で、いや、今までにあったパソコンゲームの中でも最大級に難解で、イヤーなマップなのだ。ここで迷っている人は、これがどんな迷路かわかっているはず。ようするにマップの左右に延びる壁が鏡になっていて、実際にはどこが壁でどこが通路なのかわからないようになっているんだ。壁か通路かを見分けるには自分の姿が反射している具合で見分けるしかなかったんだけど、マップがあればもう楽勝。各階のつながりをよく把握して、最短コースを突き進んで行けばオーケーだ。ただし、このマップは少しデフォルメしてあって通路の長さなどは正しくないので注意してくれ。

●ロンドンが来ない……。今日もまた原稿は入らないな。

■地下1階フロアーMAP

■地下2階フロアーMAP

カオスエンジェルズ 全フロアーMAP

1階

始めの階らしく、ここには仕掛けやアイテム類がひととおり揃っている。ある程度歩き回れるようになったら、まず剣を取りに行くといいだろう。じつはこの階で最強の鎧が手に入るのだ。

◆この階で登場するモンスター

名前	特殊能力
マミー	なし
スコーピオン	なし
大コーモリ	なし
魔法使い	攻撃呪文
ナイト	なし

MAP上の表記について

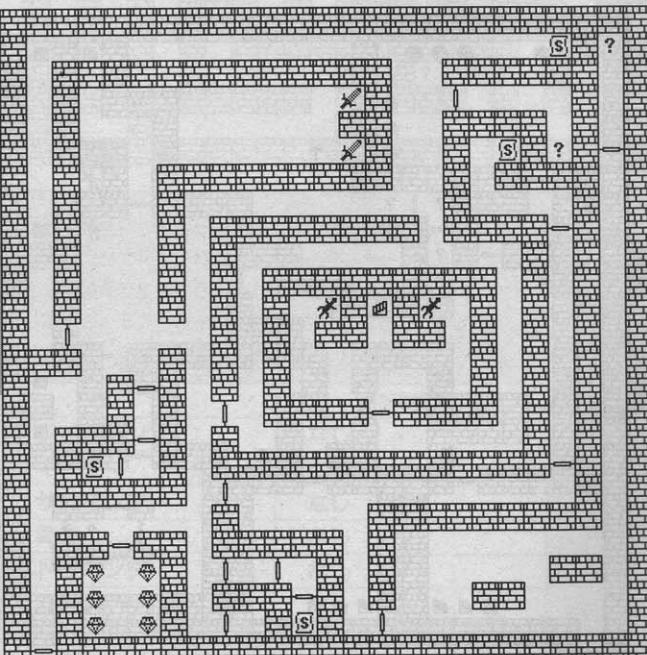
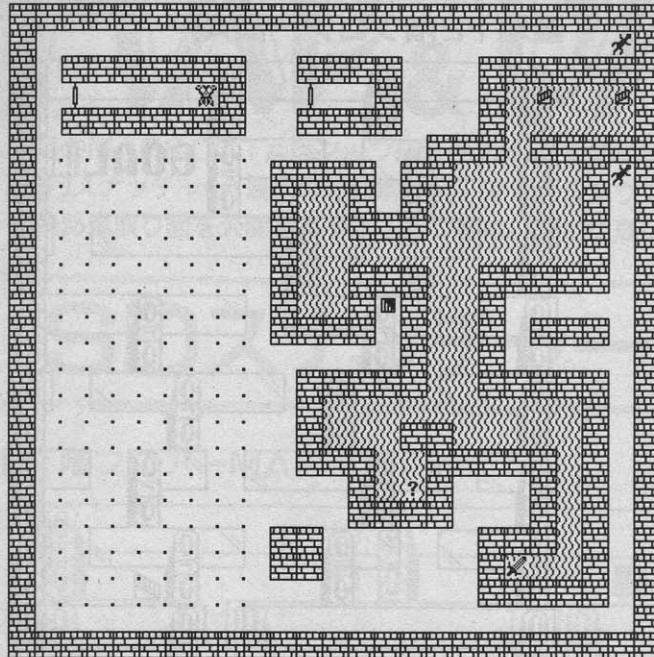
- 上り階段
- 下り階段
- 扉
- バリアー
- ジェム
- 魔法の呪文
- イモリの黒焼き
- 剣
- 鎧
- ? その他

2階

波線が入っている部分はプールになっている。また、カットしてある部分はマップ自体がひとつのメッセージになっていて、ここを完成させると3階に上がる階段の位置が判明するのだ。

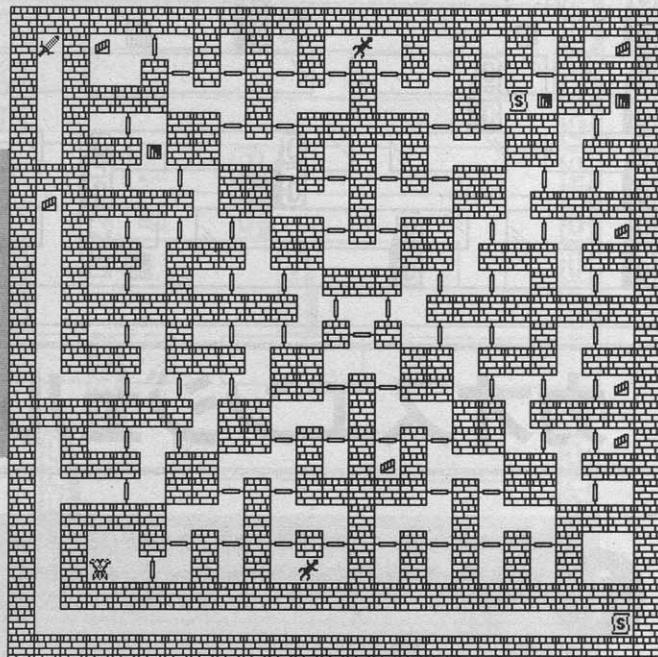
◆この階で登場するモンスター

名　前	特殊能力
ワーウルフ	体力完全回復
ワータイガー	体力完全回復
ワーベアー	体力完全回復
スタージ	なし
ハーピー	2回連続攻撃
マーメイド	なし
クラーケン	なし
クラブジャイアント	なし

3階

扉だらけで、うかつに歩いているとすぐに迷ってしまうので注意。階段もたくさんあるが、ほとんどが意味のないものである。また、この階には最強の剣が隠されているのだ。

◆この階で登場するモンスター

名　前	特殊能力
ドリアード	なし
金星ガメ	なし
シュリーカー	なし

4階

非常階段を見つけたあとは、第2の拠点になるフロアー。魔法のバリアーの中に安置されているアイテムは凄い威力があるのだが、デメリットが大きすぎて実際には使用できない。ボスの忍者は、戦う前にある特殊能力を使用しないと倒せないぞ。

◆この階で登場するモンスター

名　前	特殊能力
バジリスク&コカトリス	なし
バブリースライム	分身
ケルベロス	なし
リザードマン	なし
忍者	なし

5階

経験値稼ぎならこのフロアー。ゲーム中最大の経験値をくれるドッペルゲンガーという敵が出現するのがこの階なのだ。こいつと戦い続けて最大の25レベルまで上げてしまえば、どんなモンスターも一撃で倒せるようになるぞ。ボスのバンパイアは倒し方が少し変わっている。ヒントは十字架だ。

◆この階で登場するモンスター

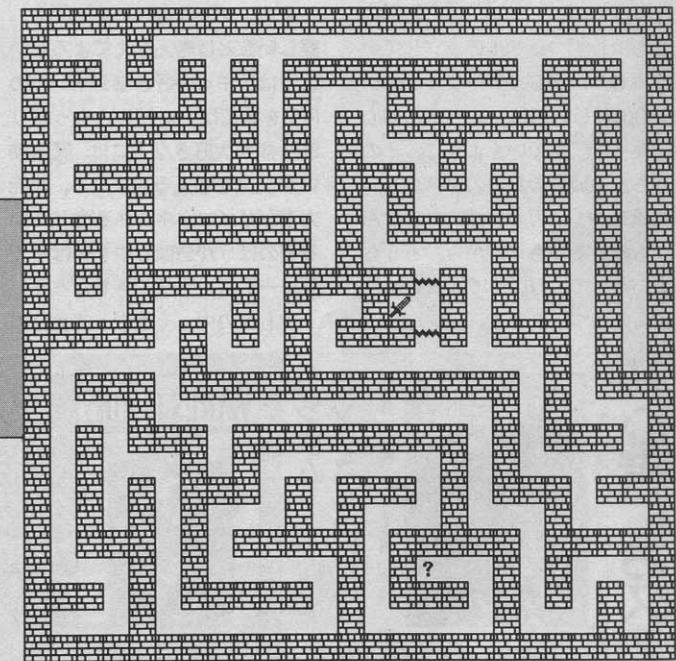
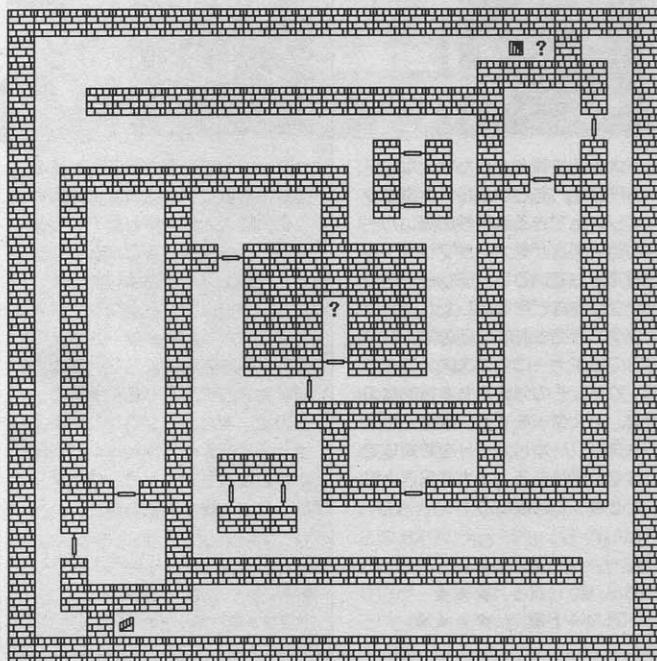
名　　前	特殊能力
リッチ	攻撃呪文
ミミック	なし
ミノタウロス	なし
ドッペルゲンガー	なし
透明人間	なし
バンパイア	なし

?階

どうやればこの階に来ることができるかは秘密。ここは剣が1本あるだけのフロアーだ。しかし、この剣がないと6階のモンスターを倒すのは難しい。6階を探索する前にここへこよう。

◆この階で登場するモンスター

名　　前	特殊能力
リッチ(生身)	攻撃呪文

6階

重要なメッセージがふたつあるほかには、何のアイテムも落ちていないフロアーだ。ひととおり女の子たちと戦ったら、どんどん先に進んでしまおう。ただし、この階ですけべ心を起こしてしまうと、もう一度4階まで戻るはめになるんだけどね。

◆この階で登場するモンスター

名　　前	特殊能力
ワイバーン	なし
キメラ	なし
サラマンダー	なし
青龍	なし
ドラゴンヌ	なし
ゴールドドラゴン	なし

●僕の机の上には3台のパソコンとファミコン、モニター2台、そしてポータブルビデオがまるでテトリスのように置かれています。

●今、進行の高橋さんが帰宅しました。これでもう安全です。

めざせ ロールプレイング ゲームの達人(マスター)

第2回　テーブルトークRPG購入編

どんなRPGを買うか？

前回はテーブルトークRPGをまったく知らない人のために、かなり初歩的なことを説明したわけだけど、逆にテーブルトークRPGを知ってる人にはものたりなかったかな。このコーナーでは、毎回内容を少しずつレベルアップしていくつもりだから、テーブルトークRPGに詳しい人は、いったん初心に戻って読んでいくように。そのうち、中級者のためのマスタリング講座やシナリオ作成のコツなんかも載せるつもりだから、もうちょい待っててね。待てば買い物日吉ミミっつーことで。

さて、そういうわけで今回は、テーブルトークRPGに興味をもった人のために、どんなゲームをどこで買えばいいか？　という話をかましていくぞ。まずは、欲しいブツを決めるべし。ゲーム選択の自由アハハンなお話からだ。

まあ、ゲーム選びといっても、難しいことは考えなくてよろしい。ようは、キミの好きなジャンルのRPGを買えばいいだけ。やっぱり、SF小説が大好きな人には、魔法使いが呪文を唱える姿よりも、超能力者がサイコキネシスを念じている姿のほうが想像しやすいはず。プレーもスンナリできるだろうし。

でも世の中、そうやって自分の考えをしっかり持ったヤツばかりではない。中には「RPG初めてやるんスけど、これといって好きなジャンルはないッチ」なんてホンワカしたファジーな人もいると思う。そういった人にオススメは、やっぱりファンタジー物かな。

ファンタジーは、SFやホラーよりも少々融通がきく世界だ。初心者にも比較的扱いやすいといえる。たとえば、SFなら空を飛ぶ乗り物の推進装置や燃料など、細かい設定をしなければならないけど、ファンタジーならすべて〝偉大なる魔法〟のせいにできるわけ。ちょっとした矛盾も帳消しにできるから、なかなか便利なのだ。

それでは、テーブルトークRPGビギナーにオススメのゲームをいくつか紹介しちゃおう。ゲーム解説の下にある表で、ジャンルとは、そのゲームのジャンルを表わしている。おたく度は、個人の偏見も少々含まれるが★が多いほど、マニアックでおたくぅーなゲームということ。その道に興味ある人は、ぜひ精進してほしい。難易度とは、ゲームのルールが少々複雑だったり、戦闘の時に計算が多いほど★が多い。自分にあった難易度のゲームを買おう。サプリメント度はサプリメント（別売シナリオ集など）が多く発売されてるゲームほど、★を多くした。

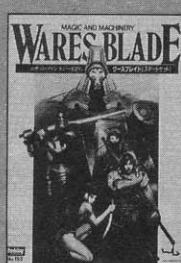
初心者におススメRPGなんだってばさ

ガンダムセンチネルRPG

●大日本絵画　2000円［税込］

月刊モデルグラフィックスに連載された、同名の小説をRPG化したもの。小説のストーリー自体は、TVシリーズの『Zガンダム』と『ガンダムZZ』をつなぐインサイド・ストーリーとなっている。

売りは、〝戦場のリアルさ〟をうまく再現したルールシステムと、シミュレーション要素を含んだモビルスーツ戦！　ガンダムファンは、そりゃもう涙ものだぜ。難易度がちょっと高いので、シミュレーションに精通した人向き。

ジャンル	SFアニメ
おたく度	★★★★★
難易度	★★★★★
サプリメント度	★

ワースブレイド

●ホビージャパン　4500円［税別］

ソノラマ文庫で発売されている小説『聖刻1092』の世界をベースとしているRPG。おもしろいのは、ファンタジーの世界に操兵というロボットを登場させている点。いわばエルガイムやダンバイン（古いか）といったこの世界は、好きな人にはこたえられないはず。

かなり異質な世界なので、プレーする人全員がこの世界を熟知してなければゲームを100％楽しめないけど、知ってしまえば泥沼のようにハマる世界でもある。

ジャンル	SFファンタジー
おたく度	★★★★★
難易度	★★★★
サプリメント度	★★

トラベラー

●ホビージャパン　3500円［税別］

大宇宙を舞台とした壮大なSF RPGだ。あらゆるSF小説をシナリオ化できる汎用性の高いルールシステムが魅力。サプリメントが充実しているし、プレー心得やリプレーなどを収録したハンドブックも発売されているので、RPGのビギナーにもオススメできる。

でも、その分設定も本格的なので、マスターをするにはルールブックやワールドガイドを熟知しておく必要がある。イカすSF小説だと思って読破しろ！

ジャンル	SF
おたく度	★★
難易度	★★★
サプリメント度	★★★★

ウィザードリィ

●アスキー　5800円［税別］

パソコンで発売されて大人気を博し、さらにファミコンに移植されて、超大人気を博したアレのテーブルトーク版。またまた、知ってるでしょ？　まあよい。

このゲームは、パソコンでは表現できなかったウィザードリィの野外世界を完全に設定し、新たに新呪文や歴史なども作り上げているのだ。また、パソコンで育て上げた勇者をテーブルトークで活躍させることもできるぞ。ウィズフリークは、是が否でも買え!!

ジャンル	ファンタジー
おたく度	★★★★
難易度	★★★
サプリメント度	★★★

どこで買うべーか?

たとえば、ロードス島戦記やトンネルズ＆トロールズなどのブックタイプが欲しいなら、大きな書店へいけば売っている。それ以外の、ボックスタイプのゲームは、大手デパートか、ボードゲームも置いているおもちゃ屋さんに行かなければ売っていない。

具体的にお店の名前をあげよう。たとえば、東京近郊に住んでる人なら、神保町の書泉ブックマートに行けば、たいがいのものは売っている。原宿のキデイランドも品ぞろえが豊富だ。また、池袋のパルコの中にあるポストホビーは、かなりマニアックなものまである。

キデイランドやポストホビーは全国に支店があるので、もしかしたら君の家の近くにもあるかもよ。最後にそれらのお店の電話番号を紹介しておくぞ。次回はいよいよ、〝初めての人へのマスター講座やさしくしてーん編〟だ。すげぇぜ！

ポストホビー池袋店
☎03-987-0531

キデイランド原宿店
☎03-409-3431

書泉ブックマート
☎03-294-0011

こりゃあ、一生モンのRPGだぜ!

トンネルズ＆トロールズ

●社会思想社　680円［税込］

ルールが結構シンプルで、ソロシナリオ(ひとりプレー用シナリオ)がたくさん発売されているのが特徴だ。また、ブックタイプだから書店でも購入できる。カンタンにファンタジーの世界を満喫できるゲームといえる。

ほかにも特徴的なのは、ふだん敵として現われるはずのトロールをキャラクターの種族として登場させている点。また、アイテム類も多種類登場する。ゲームブックをやりこんでいる人にもオススメ。

ジャンル	ファンタジー
おたく度	★
難易度	★
サプリメント度	★★★

ロードス島戦記コンパニオン

●角川書店　980円［税込］

今度はオリジナルビデオも発売される、ロードス島戦記である。ちなみに、角川文庫から小説も発売されているから、興味のある人は一度目をとおしてみよう。

テーブルトーク版のロードス島戦記は、MSX2で発売されているものと、ほとんどルールが同じ。MSX2でやりこんだ人には、スンナリと世界に入り込めるぞ。書店で購入できて、しかもこのルールブック1冊あればすぐにゲームを始めることもできる。おてがるだ。

ジャンル	ファンタジー
おたく度	★★★
難易度	★★★
サプリメント度	★

ダンジョンズ＆ドラゴンズ

●新和　4800円［税別］

ファンタジーRPGの原点とか、金字塔とか、究極とかいろいろいわれているけど、やはり、このダンジョンズ&ドラゴンズを抜きにRPGは語れないのだ。

ゲームシステムは、テーブルトークのビギナーにわかりやすく、少人数よりも6～8人くらいの多人数で遊ぶのに適している。サプリメントも山のように発売されているし、メタルフィギュアやダンジョンシートなど雰囲気を盛り上げるアイテムもそろっているぞ。

ジャンル	ファンタジー
おたく度	★★
難易度	★★
サプリメント度	★★★★★

クトゥルフの呼び声

●ホビージャパン　4500円

ラヴクラフトの小説、〝クトゥルフ神話〟をベースにした、ホラーRPG。雰囲気でいえば、MSX2で発売された、ハミングバードの名作RPG『ラプラスの魔』に近いと思ってくれ。

ベーシックセットは18世紀のロンドンなどを舞台としているが、ほかにも現代を舞台とした『クトゥルフ・ナウ』というのも発売されている。ゲームシステムもなかなか凝っていて、とくに怪物を直視したときの、発狂ルールがよい。

ジャンル	ホラー
おたく度	★★
難易度	★★★
サプリメント度	★★★

ウィザードリィカードゲーム　ウィズ・ボール基礎講座

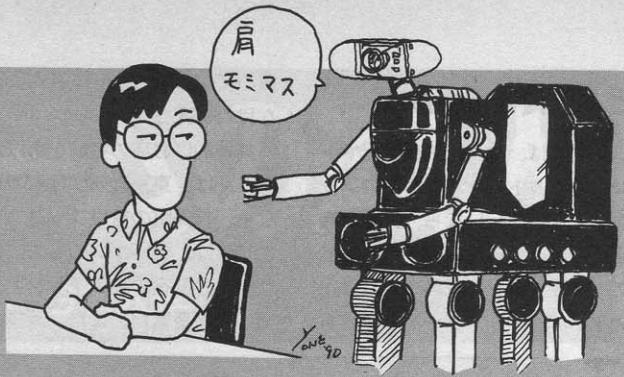
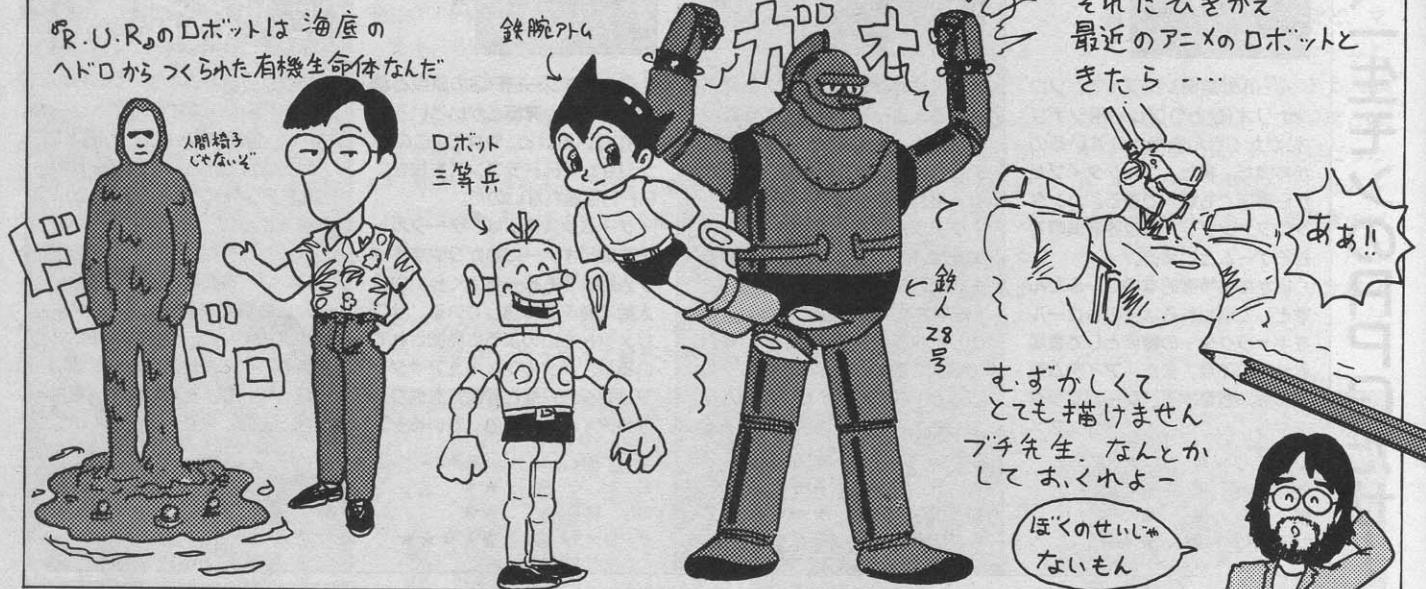
さて『ウィズ・ボール基礎講座』第2回は、も少し詳しくウィズ・ボールについて説明しよう。

前回で書いたとおり、ウィズ・ボールは基本的には野球である。3アウトを取ればチェンジとなるのだがカウントがなく、球を打てなきゃアウト、打てればあとはチャートをもとに判定を行なって安打かアウトかを確認する方式になっている。ウィズ・ボール独自のルールとしては、得点差が4点以上になっている状況で自軍の選手が死亡した時には乱闘をしかける事ができる点があげられる。こうしたルールのもと攻守交代を繰り返し、コールドゲームに持ち込むか、9回を終了までに1点でもリードするか、相手チームの人数を5人以下にするなどして勝利をモノにするのが、このウィズ・ボールの〝売り〟なワケ。だからこそいかに相手の作戦を見切って攻めるかが重要なのだよね。加えて、うまく試合を展開するために相手とのかけひきってのも必要になってくる。え？　かけひきって何だって？　まーアレだ、要するに自分のペースでゲームを進めるテクニックってヤツ。以前流行したモノポリーは、かけひきのおもしろさがゲームのおもしろさだった。このあたりカードゲームも同じだな。かけひき上手になるには、もーひたすらゲームに慣れるしかないんだけど「それじゃ初心者はどーするんだヨ！」という、おしかりの声が飛んできそうなので、コツ(ってほどでもないか)を少しレクチャーしよう。まず相手の行動をよく見ること。相手が防御のときはよく投げる球筋、相手が攻撃のときはよく狙う球筋を早めにつかんでそれに対応した戦略を組もう。そして自分自身の行動を単一化せず、常に相手の意表をつくように努めること。意識的に球種や攻撃のパターンを変えていかないと自分で自分を追いつめちゃうぞ。

ま、とりあえずは解説書をひととおり読んでみてほしい。だいたいの内容はまず理解できるはずだ。ところで、このコーナーでは質問を受け付けよーと思うので、ルールなどでわからない点があればハガキで送ってほしい。意見や感想もよろしくお願いしたいな。では(来月このコーナー、なかったりしてなぁ……)。

↑解説書を読んでみると、その情報量の多さに気づくと思う。わずか30ページながら、その内容はダテじゃないのだ！

米田裕のハイテクワンダーランド

極限作業ロボットの巻

昔から、マンガの中ではロボットは身近な存在だね。ところが、現実でもロボット開発が進んできているのだ。通産省の大型プロジェクトとして始まった、極限状態で作業を行なうロボットを紹介していこう。

日本人はロボットに嫌悪感を持っていない国民だと思うなぁ。

チェコの作家カレル・チャペックが1920年に発表した戯曲『R・U・R』で、ロボットという言葉が初めて使用されたんだけど、これは労働者を意味するチェコ語のRobotnikからの造語なんだよね。

R・U・Rのストーリーは、人間の作り出したロボットたちに人間が滅ぼされてしまうというさびしーい結末の話なんだけど、これは近代技術によって本来の人間的生活が侵されるという、〝西洋人＝けっこー頑固＝古いもんはいい〟的考え方なんだ。だからロボット＝機械文明は人間の敵になってしまう。

そこへいくと、日本では第２次世界大戦前からロボットという言葉が使われていて、一般に親しまれていたし、戦後も昭和20年代後半には、『鉄腕アトム』や『ロボット三等兵』、『鉄人28号』なんていうロボットマンガが全盛となっていて、子供のうちから〝ロボット＝ヒーローまたは仲のいい友だち〟という考え方が身についてしまっているようだ。

その後も、日本初の商業アニメーション『鉄腕アトム』のヒットのおかげで、アニメといえばロボットという図式ができてしまい、〝ロボット＝子供の友だち〟という環境が現在まで続いている。しかし、科学技術が発達してくると、ロボットという自己認識、自己判断をする人間型機械というのは、とても作るのが難しいというのがわかってきたからか、アニメのほうでも、ロボットに現実感を求めだしたんだよね。

ちょうどその契機となったのは、『機動戦士ガンダム』あたりからだと思う。こうして、自分で思考するアトム型ロボットは姿を消し（といってもドラえもんがいるか）、鉄人28号型の、操縦者を必要とするロボットの形態が、現在のトレンドとなってきたわけだ。

そして、機械としての開発環境や労働機械としてのメカニズム、メンテナンスをリアルな形で作品に持ち込んだ『機動警察パトレイバー』が登場するわけなのだ。ちなみにこのレイバーというのは、カレル・チャペックがロボットの前に名付けようと思っていた名前なんだよん。

このレイバーのように、労働作業用として、しかも人間が作業するのが困難な場所で作業を行なうためのロボットが、通産省工業技術院で大型工業技術研究開発制度によって推進されている〝極限作業ロボット〟だ。このロボットは、原子力発電施設作業ロボット、海底石油生産施設支援ロボット、石油生産施設防災ロボットの３つの

タイプが研究、開発されている。

昭和59年から研究が進められ、今年、平成２年度でプロジェクトはおしまいになり、総合的な評価が下されることになっている。現在は民間企業18社および２団体で構成されている極限作業ロボット技術研究組合での開発も終わり、実証機として、それぞれ１台のロボットに組み上げられようとしているんだよん。

このように、１台作るだけでもいろいろな分野にわたるメーカーの協力が必要だ。それだけ、ロボットというものには固有の特殊技術が必要ということになる。たとえば、足なら足の歩行技術、腕にあたるマニピュレーターのセンサー技術、それらを動かすアクチュエーター、そして認識、理解をするための人工知能、まったく気の遠くなるような技術の構築が必要とされるのだ。

個々の技術としては、なかなかいいところまで完成していても、ロボットに組み上げるとうまくいかないこともある。原子力ロボットの歩行システムは、それ単体なら時速２キロで歩行できるのだが、胴体を載せると、その重量のため、時速190メートルという速度に落ちてしまう。そのうえ、階段を４段上ぼるとアクチュエーターに過負担がかかり、発熱したアクチュエーターを冷却させるために休まなければならない。生物のようにスムーズに歩行するというのは、今のところなかなか難しいのだ。

えー、それじゃ実用にならないじゃんか、などと言ってはいけないよん。このプロジェクトは実用を目指すというより、ロボットを作るための基礎技術を手に入れるために行なっているのだ。実用を目指すなら、キャタピラのついた駆動部に工業用ロボットの腕を載せればすぐにできる。しかし、それでは歩行するロボットは開発されないし、人間の思考、認識、動きのメカニズムといったものも解明されない。また、個々の部品のクリアーしなければならない問題点は、技術的なものなら必ず解決されるはずだ。たとえば、最近のビデオカメラの小型化にしたって、もうこれ以上小さくならないといわれるものが、どんどん小さく軽くなっているわけだから、モーター出力、バッテリー、重量なんていう問題は、技術によって克服されるだろう。

現実のロボットは、歩みは遅いが着実にロボットとしての属性を身につけようとしているわけだ。われわれのパートナーとしてのロボットの登場は、遠い未来になりそうだけど、それまでにアニメでシミュレートしておこうよん。

CAI Community Plaza

コンピューターを障害者教育に！

■大阪養護教育研究会から■酒井邦秀

大阪で、障害者教育にコンピューターを役立てようと、研究している人たちがいる。なかなか活発な会だと聞いたので、さっそく見てきたよ。取材にうかがったのは、大阪の南のはずれ。地下鉄御堂筋線の我孫子駅からほど近い、大阪府立科学教育センターというところだった。

⬆大阪養護教育コンピューター研究会の窓口を務める中島さん。養護学校の先生なのです。

熱意を持って教育に取り組む人たち

このごろこのコーナーでは、障害者とコンピューターについての話題が多いことに、気がついている読者もいると思う。いま現在、コンピューターを使っている人たちのほとんどは〝健常者〟だろうから、このコーナーで〝障害者とコンピューター〟を取り上げる回数は、どう見ても異常に多い。

なぜそうなったんだろう、とボクは考えてみた。すると答えは、障害者教育にコンピューターを利用しようとする人たちの、〝熱意〟だということに思いあたった。

何度か書いたことの繰り返しになるけれど、コンピューターをいちばん必要としているのは、障害を持った人たちと、彼らを取り巻く人たちではないかな。それだけに、コンピューターに対して熱意があるし、いろいろな理由で予算も限られているから、取り組み方もハンパじゃない。市や国の方針で導入することになったので、なにはともあれはじめました、というのとは大違いなのだ。

今回のぞいてきた〝大阪養護教育研究会〟の第１回総会でも、地に足のついた、本気の取り組みが見られたような気がする。

でも、この研究会の歴史は浅い。幹事のひとりである中島康明さん（大阪府立寝屋川養護学校教諭）の話では、〝東京や神奈川のほうが先を行っている〟とかで、発足は去年の５月。コンピューターは、〝大阪では公式には導入されていない〟けれども、コンピューターを障害児に使わせたいという先生はあちこちにいて、〝好きな人が好きなように〟試みをはじめていたという。

ところが、何をどうしていいか、よくわからない。ソフトウェアもハードウェアも、そしてコンピューターを導入すること自体についても、わからないことだらけなのが現状だった。

この大阪養護教育研究会は、そもそもそういう〝情報のないものどうしが、第一歩からはじめるための会〟としてはじまったのだね。だからはじめは、〝みんなが同じレベルだった〟という。とはいうものの、〝Mマガを大いに参考に〟したりして勉強し、いまでは毎月第３土曜日の２時半から、大阪府立科学教育センターで開かれる定例会には、常時25～６人が集まる会として定着したのだ。全会員数が30名ちょっとというから、出席率は驚異的に高い。

もうこのコーナーに何度も登場している森田さん（重度障害者向けのソフトウェア、〝ドリームブロック〟を開発した人）も、この会に参加していて、〝こんなに活発に議論できる場はない〟と印象を語ってくれた。でも、その活発さの秘密はあとで明かすとして、まず総会の前に見たデモを紹介しよう。

何かをできることが喜びにつながる

学校の教室くらいの大きさの部屋に、壁にそって10台くらいのコンピューターが並べられていた。これが、この１年間に会員が成し遂げた研究の成果や、ソフトウェアメーカーからの展示なのだ。総会に集まった人たちが、思い思いにコンピューターを操作してみては、ソフトウェアを作った人や、実際にそれを利用している人に使い勝手などをたずねている。

はじめに話をうかがった中島さんの出品は、MSXの〝とーくまん〟。これは徳島のエミールソフトというメーカーから発売されている、音声サンプリングのためのカートリッジだ。製品に付属してくるソ

⬆エミールソフトのとーくまんを使ったデモ。画面上の絵をマウスでクリックすると、MSXからさまざまなサンプリング音が出ます。

⬆こちらは河合楽器のニコルの森。タブレットを使ったお絵描きソフトウェアの、かいてみようをデモしていました。

⬅タッチスクリーンを使った自作ソフトウェア。画面を指で触れることで、音が出たり、グラフィックが変化したりします。おもしろい試みでした。

フトウェアの、オープニング画面をそのまま利用して、画面上の絵(楽器や動物、タイプライターなど)をマウスでクリックすると、絵に合った音がするという仕掛けを展示していた。

ボクらにとっては非常に単純なことだけど、子供たちは大喜びするんだね。自分から何か行動を起こすことのできない、自分を表現する手段を持たない障害を持った子供たちの、パッと輝く顔が思い浮かぶようだ。

既成ソフトウェアの利用は、中島さんだけじゃない。これもこのコーナーで何度か登場した、河合楽器の幼児向け学習環境システム〝ニコルの森〟の中から、お絵描きの部分だけを取り出して販売している、〝かいてみよう〟も並んでいた。タブレットの上を指先でこするだけで、いろいろな太さや色で線が描けるから、これもきっと子供たちが喜ぶに違いない。

もうひとつ、既成品の応用としては、Macintosh(アメリカ製のパソコン。以下マックと略)と、その関連のソフトウェアがあった。くわしい説明ははぶくけど、マックの使いやすさ、とくに入力装置としてマウスを多用することと、マルチメディアとしての可能性を持っているところは、障害者に最適かもしれないと思う。ドリームブロックで使われていた、体が触れただけでスイッチが入る、〝濡れタオル入力装置〟みたいなものをマウスの代用にできれば、障害者の世界が広がるかもしれない。

入力装置といえば、タッチスクリーンを利用した〝箱音楽〟というのもあった。これはモニター画面の手前に薄いスクリーンをセットし、そこに触れることでスイッチが入ったことになるもの。画面が3×4の四角いブロックに分割されていて、触る場所によってさまざまな音(サンプリング音)が出るようになっている。各ブロックの色も乱数で変化するので、おもしろい効果が得られるのだ。これは国立特殊教育研究所の魚住先生の作ったもの。使い方次第で、いろいろな遊びが考えられそうだ。

障害者がコンピューターを利用するときの第一の鍵は、どうやら〝入力装置〟にあるようだ。大阪府立八尾養護学校高等部の先生たちは、ジョイスティックの握りの太い製品を見つけてきて、アヒルの親子が右へ左へと動くだけのソフトウェアを、MSXで作っている。自分でものが動かせる! というれしさは、すごいものらしい。

八尾養護学校の展示には、授業をビデオ録画したものもあった。これを見ていると、子供たちのうれしそうなようすが本当によくわかる。いつもはじっと座ることのなかった子が、コンピューターの前には長く座るようになり、授業が行なわれていた10月から3月までの期間、ずっと熱中していたそうだ。そして家に帰っても、コンピューターを使ったことを両親にうれしそうに報告したとか。この学校ではMSX2+を使った福笑いのソフトウェアなども作っていた。

福笑いをもっと簡単にしたのが、森田さんの出品したドリームゲームのひとつだ。これは机の上に置かれた人形に触ると、画面の男の子の表情が変わるというもの。じつは、人形に着せてある服が特殊な素材で作られていて、手が触れると電気が流れる(スイッチが入る)ようになっているのだ。

何の偶然か、この素材を提供してくれたのは、昨年の12月号で改造マシンのモニターに当選した、大阪の西嶋さん。彼の勤める旭化成が試作したものだとか。また、この福笑いのソフトウェアを開発したのは、末永慎一さん。次回のこのコーナーでくわしく紹介する予定だけど、障害者でありながらプログラマーとして働くすごい人なんだ。期待していてほしい。

それから、もうひとつ紹介しておこう。〝学校保健管理システム〟という、データベースを作ってしまった先生がいる。さまざまな障害児が、これまでどんな経過をたどってきたか、いまどんなようすで、日常どんな注意が必要かといったことを、カード式にすぐに参照できるようになっている。

肩肘張らずにボチボチいこか?

コンピューターが、障害児教育にもっともっと使われるようになるには、まだまだ険しい山がいくらでもあることだろう。そのうちの、どちらかといえばやさしい方の山は、この総会であいさつした新会長の岩里周英さん(大阪府立寝屋川養護学校校長)の言葉でも指摘されていた。岩里さんにもわからない〝専門用語が飛び交っている〟ことは、たしかに、すそ野を広げる〝障害〟になりそうだ。

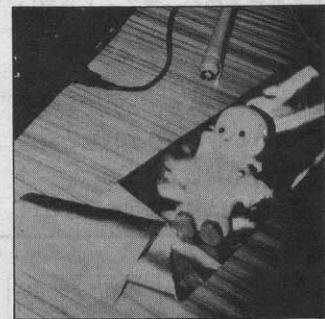
でもこの研究会なら、コンピューターと〝すそ野〟の間をとりもつ〝インターフェース〟になれるかもしれない。会場で配られた〝お誘い〟には、会の紹介としてこんなことが書かれていた。

『なんだかコンピューターが養護教育の中で利用できそうだと思っていながら、十分なコンピューター利用ができず困っている者たちの集まりです』。

〝ざっくばらん〟、つまり、あなたも私もわからない者どうし、それでもまあボチボチいこか、というのが、この会の最大の特長で、最大の強味だという気がする。中島さんが、総会のはじめに、〝こういう堅苦しいことは、もうしませんから〟と、まるで悪いことでもしているみたいに〝謝って〟いたのが印象的だった。そういうところにボクは期待する。ボクもそういうペースで行きたいと思う。

最後に、大阪養護教育コンピューター研究会の連絡先を記しておく。電話での問い合わせは、日中は授業があるため、月曜日から土曜日までの夕方4時から6時まで、時間厳守でお願いします。

問い合わせ先

〒572 大阪府寝屋川市寝屋2100
大阪府立寝屋川養護学校
中島康明
☎0720-24-1024

⬆旭化成が試作した、特殊な布を入力装置に使ったドリームブロックのデモ。

⬆人形に手を触れただけで、画面の男の子の表情がさまざまに変化するドリームゲーム。

おもしろネットワーク NETWORK

今までは電話料金をいかに安くあげるかの説明をしてきたけれど、今回はDDX-TPとTri-Pに加入するための具体的な申し込み方法を説明しよう。通信料金を節約のためには、面倒くさいなんて言っていられないぞ。

●DDX-TPの場合

DDX-TPの申し込みの場合は各地方のNTT支店窓口に申し込みをする必要がある。そのためまず窓口を探さなければならない。自宅の電話から〝116〞番を回してNTT窓口に電話をかけて支店窓口がどこにあるのか、窓口の営業時間などを尋ねるのが一番てっとり早い。116番というのはNTTの電話に関する移転や工事などの受け付けをする番号だから全国どこでも使えてまちがいなく自分の電話の担当の窓口が応対してくれる。

申し込みは窓口に足を運ばなければならないから、行く前に次のものを用意しておこう。

①身分証明となる物(運転免許証、住民票など)。
②印鑑。
③モデムの機器名、メーカー名、認定番号。

③の認定番号というのは、モデムやモデムカートリッジには必ず〝端末設備接続(変更)請求書〞というはがきが入っていて、その中にNTTが受け付ける正式なモデムの機器名と認定番号が記入されているからそれをメモするか持参すれば大丈夫。このはがきは本当はモデムを買って取り付けたときには必ずNTTに送らなければならないんだけれど実際には送っている人は少ないみたいだ。

それから大事なことだけど、電話の持ち主が自分ではない場合には、当然権利者本人に一緒に行ってもらう必要がある。たとえば電話の権利者が自分のお父さんなら、お父さんと一緒に行かなければ受け付けてはもらえないよ。

そして窓口で「DDX-TPの標準無手順用の申し込みがしたいので、申し込み用紙をください」と言えばまず大丈夫。もしもわかってもらえなければ「第2種パケット交換サービスです」と言えば間違いない。

DDX-TPにはいろいろ種類が多いので、申し込み用紙の左上に〝標準無手順用〞と書かれているかどうかを書く前に確認しよう。それでは、各項目に記入する際の注意点をあげておこう。

1.お申し込み者
電話の持ち主の住所氏名を書き込む。

2.ご利用開始年月日
工事にはだいたい1週間くらいかかるので、申し込みに行った日から1週間後くらいを書き込めばいい。

3.ご利用電話番号
通信に使う電話番号を記入。

4.端末設備の設置場所
電話がある場所の住所を記入。

5.ご連絡先
自宅の電話につける場合なら同上で大丈夫だ。

6.伝送速度
これは自分のモデムが300bpsであれば300bpsを選び、1200bpsで使用できるのなら1200bpsを選ぶ。

7.モデムまたは音響カプラの名称
モデムを購入したときについている端末設備接続(変更)請求書のはがきに書いてある機器名とメーカー名、認定番号を書き込めばいいのだ。

第2種パケット交換サービス(DDX－TP・網ID方式)申込書

標準無手順用
(新　規)

平成　年　月　日

1. お申込者名　フリガナ 氏名(会社名)　印
フリガナ 代表者名
ご住所

2. ご利用希望年月日　平成　年　月　日

3. ご利用電話番号　(　)　－

4. 端末設備の設置場所　〒　都道府県　市郡　区　町

5. ご連絡先　フリガナ 氏名(会社名)
電話番号　(　)　－

6. 伝送速度
□ 200bps(全二重)
□ 300bps(全二重)
□ 1200bps(全二重)
(該当の□欄にレ印をご記入ください)

7. モデムまたは音響カプラの名称　機器名
メーカー名
認定番号

見本

ホストセンターの仕様に従いご記入ください。
本欄にご記入がない場合は、以下の項目について自動的に条件が設定されます。
なお、オプションをご希望の方は該当の□欄にレ印をご記入ください。

	自動設定の場合	オプションの場合
8. 伝送コード	[JIS8(パリティーなし)]	□ JIS7(偶数パリティー) □ その他(　)
9. 標準プロフィール	[14]	□ 2 □ その他(　)
10. ストップビット長	[1]	□ 2
11. 音声メッセージ案内	[要(手動応答)]	□ 不要(自動応答)
12. モデムの通信モード	[自動切替] (起呼低群・着呼低群)	□ 高群受け固定 □ 低群受け固定
13. ハンドシェーク機能 (1200bpsの場合)	[有]	□ 無
14. 発着信専用扱い	[発着両用]	□ 発信専用 □ 着信専用
15. 短縮ダイヤル	[不要]	□ 要
16. 着信課金	[不要]	□ 要

[NTT記事欄]

受付番号		契約締結局	局所コード(　) 連絡TEL　－　－
受付局		①適合検査依頼番号(　) ②適合検査合格番号(　) ③その他	
開通年月日			
受付者			

※受付後は、必ず画像・電信事業部各都南支店へFAX送付願います。FAX 03-301-9347

DDX-TP申し込み用紙

申し込み先：局番なしの116番(全国各NTT支店窓口)。
(注)この申し込み書は、DDX-TP申し込み用紙を参考に編集部が作成したものです。実際のものとは、多少違う箇所もありますので注意してください

申し込み書には項目が1～16まであるけど、書き込む必要があるのは1～7番までで、8番目以降は何も書く必要はない。ほとんどの場合は、自動設定の状態で大丈夫だと思う。

一番注意しなければいけないのが項目6の伝送速度だ。これはいったん申し込むと、これを変更するためには、また窓口に変更申請をしなければならない。間違わないようにしよう。

きみの使うモデムが300bpsでしか使えない場合(ソニーのHBI-300や、パナソニックのFS-CM820など)は、〝300b/s(全二重)〟に印を付ける、それ以外の1200bpsや2400bpsで利用できるモデムを使う場合は、〝1200b/s(全二重)〟に印を付ける。前号でも言ったけれどDDX-TPは1200bpsより上の通信速度に対応していないから、たとえ2400bpsのモデムを持っていても1200bpsで使わなければならないぞ。

以上のことに気をつけて申し込み用紙に必要事項を書き込み、窓口に提出しよう。そうすれば早くて1週間くらいで工事が終了してDDX-TPを利用できるようになるはずだ。

●Tri-Pの場合

Tri-Pの場合は、まず株式会社インテックに申し込み用紙の請求をしなければならない。申し込み用紙の請求には次のふたつの方法がある。

①電話で申し込み書を請求する。
②Tri-Pインフォメーションホストにアクセスして、オンラインで申し込み書の請求をする。

電話の場合も、インフォメーションホストの機能を利用する場合も、申し込み書を送ってもらうことに変わりない。しかしインフォメーションホストのほうは申し込み書の請求以外にもTri-Pについての細かい説明や役に立つ情報が書き込まれているので一度のぞいてみるのも役に立つかもしれない。

インフォメーションホストに接続する方法は、ほかのパソコン通信のネットワークへ接続するのと変わりない。だけど、申し込み書の請求を行なうときはまだきみはTri-PのIDを持っていないのでゲストアクセスというかたちになる。そのため接続したあとlogin:という文字が出たら英文字半角小文字でtripと打てばよい。パスワードは必要ない。接続されたらホスト側からのメッセージに応じて操作して行けばいいのでわかりやすいだろう。

そして、数日後にきみの自宅に申し込み書とパンフレットが送られてくる。申し込み書が届いたら必要事項を記入するわけだけど、Tri-Pの申し込み書にはDDX-TPみたいに通信規格やら面倒なことを書き込むところはない。住所、氏名などを書き込めばそれでいい。

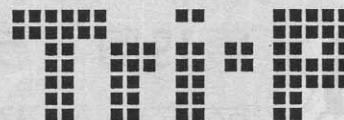
ニックネームという項目があるが、これは難しく考えずに自分の名前をローマ字で綴ったものを書くのが簡単でわかりやすくていいだろう。

ここでひとつ気をつけなければいけないことがある。Tri-Pの場合は料金の支払いにクレジットカードを使うことなのだ。クレジットカードを持っていないと申し込むことができないぞ。

申し込み書にも、ちゃんとクレジットカードの種類とカード番号を書き込む欄がある。もし自分でクレジットカードを持っていなければ、両親に頼んでそのカードを使わせてもらおう。その場合、申し込み者もそのクレジットカードの持ち主にしておいたほうがいいだろう。

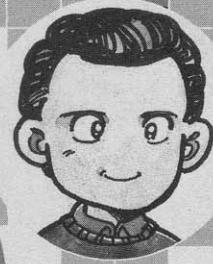
申し込み書に書きもれがないかどうかをよく確認したらポストに投函、そうすれば約1週間で(株)インテックからTri-PのIDとパスワードが送られてくる。これで、Tri-P経由でホストコンピューターへのアクセスができるようになるわけだ。

Tri-Pインフォメーションホスト

```
CONNECT
login: trip
Last login: Thu Jul  5 02:42:06 on tty11

インテック　パーソナル・メディア・サービス
```

```
トライピィ
インフォメーション ホスト
サインアップシステム
Ｖｅｒ　２．６

Ｔｒｉ－Ｐインフォメーションホストへようこそ！！

次の画面に移りたいときはリターンキーをどうぞ

　このＴｒｉ－Ｐインフォメーションホストは、Ｔｒｉ－Ｐサービスの内
容、アクセスポイントの所在、加入方法などの情報をお客様へ提供するも
のです。

　詳しい資料、加入申込書をご希望の皆様へは、オンラインで資料のご請
求が出来るようになっております。

　Ｔｒｉ－Ｐインフォメーションホストには、次のふたつのシステムがあ
ります。

　○　Ｔｒｉ－Ｐオンラインサインアップシステム
　○　Ｔｒｉ－Ｐユーザーズボード

　あなたが今ごらんになっている、このシステムがＴｒｉ－Ｐオンライン
サインアップシステムです。

次の画面に移りたいときはリターンキーをどうぞ

　はじめてアクセスされたお客様へ、
　メニューの　１．Ｔｒｉ－Ｐとは　をお選び下さい！！

次の画面に移りたいときはリターンキーをどうぞ

---- Tri-P ONLINE SIGN-UP SYSTEM ----
１．Ｔｒｉ－Ｐとは
２．Ｔｒｉ－Ｐ契約のご案内
３．Ｔｒｉ－Ｐノード一覧
４．Ｔｒｉ－Ｐ接続ホスト局一覧
５．Ｔｒｉ－Ｐ申し込み書の請求
６．Ｔｒｉ－Ｐ最新情報
７．Ｔｒｉ－Ｐ通信コスト早見表
Ｈ．使い方の説明
Ｅ．終了
------------------------------------> 5

御名前（例　富山太郎）　　：青山三郎
郵便番号（例　１０１）　　：１０７－２４
御住所（例）　東京都千代田区神田猿楽町２－１１
　　　　　　　　　　　　　：東京都港区南青山６－１１－１
電話番号（例）　０３－１２３－４５６７
　　　　　　　　　　　　　：０３－７９６－１９１９
このボードを何でお知りになりましたか？
　（例）ネットワーカー：ＭＳＸマガジン
内容を確認します。
御名前　　　　　　　　　　：青山三郎　様
郵便番号　　　　　　　　　：１０７－２４
御住所　　　　　　　　　　：東京都港区南青山６－１１－１
電話番号　　　　　　　　　：０３－７９６－１９１９
　　　　　　　　　　　　　：ＭＳＸマガジン
よろしいですか？（Y/N)
```

申し込み先：株式会社インテック
Tri-Pインフォメーションセンター

■フリーダイヤル
☎0120-033317

■インフォメーションホスト
回線番号　☎03-377-4713
通信速度　300/1200/2400bps
通信手順　N81XN
GUEST ID　trip

鹿野司の 人工知能うんちく話

第19回　うどん粉の中の状態空間

右を見ても、左を見ても、スジのとおらぬことばかり、一寸先はまっ暗闇じゃござんせんか。誰が未来を予測できましょう。ほんにあなたはニクイ人。カオスよ、今夜もありがとう。てなわけで、先月号に引き続き、今月もカオスのお話ですよん。鹿野先生、どーぞ!!

ぼくが初めて「物理学ってすげえぜ」と思ったのは、状態空間(位相空間)って考え方を知ったときのことだった。これは物凄く複雑なものでも、超スッキリとわかった気になれる、凄いものなんだ。

たとえば、なにか小さなツブの運動ってのを考えてみると、これはニュートンの運動の法則に従って動いていくよね。だからこのツブのある時刻の位置と運動量さえわかれば、あとはそのツブの未来は、計算で完全に予言できる。

位置と運動量ってことは、これをX、Y、Zの3次元の座標で表わすと、X軸方向の位置、X軸方向の運動量、Y軸方向の位置、Y軸方向の運動量、Z軸方向の位置、Z軸方向の運動量ってぐあいに、ぜんぶで6種類の数字がわかればいい。まあ、6つくらいなら両手があれば勘定できるから、それほど難しそうじゃないよね。

でも、同じことを気体分子なんてもので考え始めるととんでもないことになっちゃう。なにしろ、気体分子っつーと、たいていはアボガドロ数(6×10の23乗)個くらいはあるツブの集まり(これを、N個のツブとしておこう)だもんね。これだけの数のツブツブが、いつもがちゃがちゃごにょごにょぶつかりあって、複雑に動き回っているんだから、こりゃあもうサッパリワケガワカラナイ。

なにしろさっきと同じように、気体全体の運動を完全に知ろうと思うと、全部で6×N種類の数の変化を調べなくちゃいけないんだもの。調べる数がこんなベラボーに多くなっちゃ、足の指を使っても足りないぞ。

ところがじゃ。ここからが状態空間ってやつのすごいところだ。

まず、1個のツブってのを思い出してみると、こいつの位置は縦横奥行きの3つの軸＝3次元の座標で完璧に表わすことができた。つまり3次元の座標空間の中のひとつの点の動き方をプロットしていけば、このツブの刻一刻移り変わる位置を完全にわかるわけ。

じつはこういう位置のX成分、Y成分、Z成分みたいに、ひとつの変化がべつのものにまったく影響を与えない、お互いに独立した数字は、どんなもんでもこういうお互いに直角な座標軸で表わすことができる。

そこで、運動量でも同じように、3次元の運動量空間(ようするに座標軸の目盛りの単位は運動量を表わすようにする)ってのを考えてみる。するとこの運動量空間のひとつの点の動き方をプロットしたものは、もとのツブの運動量の変化を完全に表わしているわけだ。

そんじゃあまあ、いっそ位置も運動量もまとめて6次元の空間ってのを考えれば、この中を運動するひとつの点が描いていく軌跡は、ツブの運動量と位置を完璧に表わしたものになるんだよね。

その考え方をさらにすすめて、粒子がN個ある場合は、座標空間(状態空間)を6N次元にしちゃう。そうすると、なんとこの状態空間の中を動いていくひとつの点の動きは、今までもうぐしゃぐしゃしていてどうなっているのかわからなかったN個のツブの全情報を表わすことになる。

これまで足の指を使っても計算できないじょーっと思っていたものが、たったひとつの点の運動に置き代わっちゃう。これはすごいでしょ。なんつー簡単なんだ!

いやまあ数学を考えるとやっぱ難しいけど、それにしてもイメージ的には理解できっこない複雑なものが、たったひとつの点の運動で表わされるなんて感動するよね。

この状態空間の考え方を使うと、物体の運動ってのが、肉眼で見るのとまたべつの形で見えてくる。

たとえば、左右に揺れる振り子の運動を、縦軸に振り子の速度、横軸に振り子の位置を表わすグラフで見てみよう。もしこの振り子が、いつまでも同じ振幅で振動しつづけるとすると、グラフ上にプロットされる軌道はダ円(閉曲線)になるよね。この振り子が振り子時計だとすると、最初のひと振りを大きな振幅で振ってやっても、それはだんだん小さくなって、最

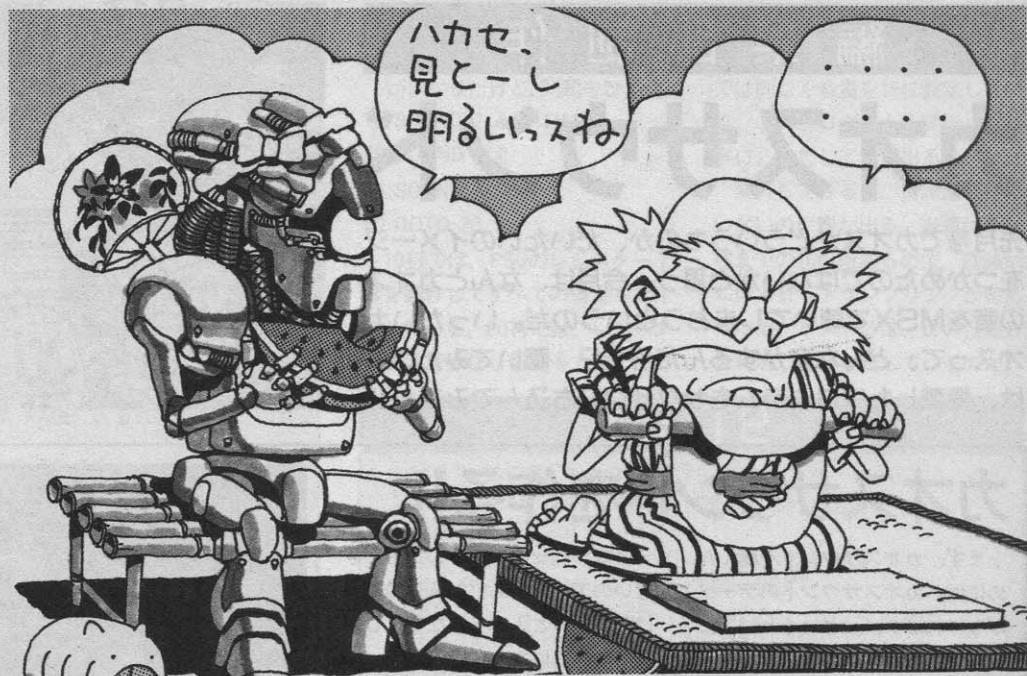
終的にはちゃんと1分を60秒とする時計に合った振幅の揺れになる。あるいは、最初の揺れを少し小さめにしても、同じになるよね。

この様子は、状態空間では最初は螺旋を描くように点が動いていくけど、最終的にひとつの閉曲線に集まっていくようにプロットされる。つまり運動する点が、この閉曲線に吸いつけられていっているみたいに見えるわけ。

状態空間の中で、こういう運動する点を吸い寄せる軌道をアトラクターっていう。こいつはカオスが意識される以前は、3種類しかないと思われていた。ひとつはこの閉曲線で、これは別名リミット•サイクルともいう。そして、このほかには点とトーラスがある。

つまり、振り子に摩擦が働いていて、だんだん揺れが小さくなっていくとすると、状態空間での軌道はグルグルの渦巻きになって最後は点で終わるよね。この点もアトラクターだけど、そこにつくともう全然動かなくなるから、不動点とも呼ばれている。

それからふたつの振動を組み合わせたもの(たとえば円運動する振り子はX軸方向の揺れとY軸方向の揺れを合成したもの)は、縦軸に運動量、横軸、奥行きの軸にそれぞれX方向、Y方向の位置をとる3次元の座標でプロットすると、アトラクターはトーラス(ドーナッツの表面の形ね)になる。1次元の振り子に比べるとちょっとややこしいかもしれないけど、円運動する振り子の軌道は最終的にトーラスに螺旋状に巻きついて動くようになるんだよね。

こういうふうに、お互いに独立な複数の振動は、座標の次元を増やした状態空間をつかえば同じように表わすことができる。たとえば音の波なんて、どんな複雑な形をしていても基本的には単純な振動を何種類か組み合わせたものに変換できるから(その原理を使ったのがフーリエ変換だ)、一定の周波数でずーっと続く音の場合は、状態空間では何次元かのトーラスがアトラクターになるわけね。

あと、アトラクターはひとつの運動にひとつと決まっているわけじゃなくて、ふたつ以上あることもある。たとえば、振り子時計の振り子は、最初のひと揺らしがあまり弱すぎると、だんだん揺れが小さくなっていって止まってしまうよね。けれどある程度より強ければ、同じペースでずっと揺れつづける。つまり振り子時計には、リミット・サイクルと不動点のふたつのアトラクターがあるわけだ。

昔はこの3つで良かったんだけど、1963年になってMITのローレンツって人が、妙なものを見つけたんだ。それが前回のプログラムにあったローレンツ・アトラクターだ。こいつは別名、ストレンジ・アトラクター、またはカオティック・アトラクターといって、描き出す軌道がフラクタルになっている。そして状態空間でこういうアトラクターを持つものは、もとの運動がカオスになるんだよね。

カオティックな運動ってのは一見ランダムなんだけど、この状態空間の中で見ると、ある瞬間にすぐ側にいたふたつの点が、あっという間に遠くまで離れていくような運動として見えてくる。だけど、それはどこまでも無限に離れはしなくて、なんか有限の大きさのアトラクター内に留まるんだよね。

あっという間にぎゅーんと離れていくふたつのものが有限の範囲の中に閉じこめられているってことは、これがいつかまた近づくってことを意味している。でも近づいてもまたぎゅーんと離れちゃう。それが無限に繰り返されるわけ。

この近づいてはぎゅーんというのは、ちょうどパンとかうどんを打つときと似てるんだよね。このとき小麦粉の塊をぐーっと伸ばして折り畳み、またぐーっと伸ばすよね。最初に小麦粉の中にインクで点の印をつけておけば、これがぎゅーんと伸ばされて離れていき、折り畳まれると近づくということが何度も繰り返されるだろう。この折り畳み引き伸ばしを20回もやれば、もとの点は100万倍くらいの長さに引き伸ばされ、幅がインクの分子くらいの線が、小麦粉の内部全体に満遍なく広がってるはずだ。カオティック・アトラクターってのは、状態空間の中でこれと同じことが起きているものなんだよね。そしてどんなに近いふたつの点でもこれが起きるから、形としてはフラクタルになるわけ。

ニュートンの法則の便利なところは、方程式をたてて厳密解というのがわかれば、ある瞬間の状態をそれに入れてやると、途中の過程を順番に追っかけていかなくても、未来を予測できることだ。月と地球の方程式の厳密解と、ある瞬間の地球と月の位置と速度(運動量)がわかれば、一発でどんな未来の日食月食でも予言できる。こういう運動って、状態空間ではすごくわかりやすい3つのアトラクターのどれかがあるんだよね。

だけど、カオティックな現象はアトラクターがフラクタルになっている。そして、ぼくらが　現象を観測するときは、量子論的な限界や、それ以前に各種ノイズに邪魔されるから、状態空間の中ではうどんの中のインクの点くらいの大雑把さでしか見ることができないんだよね。そういうものは、カオティック・アトラクターの中でぎゅんぎゅん引き伸ばされていくから、未来が予言できないのはまあ当然の事なわけだ。

編集部制作

カオスサウンド

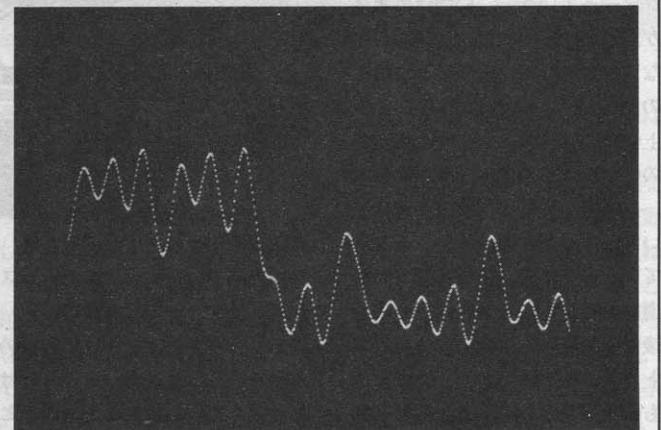
先月号でカオスがどういうものか、だいたいのイメージをつかめたのではないかと思う。今月は、なんとカオスの音をMSXで聴いてしまおうというのだ。いったいカオスって、どんな音がするんだろう？　聴いてみたい人は、掲載したプログラムをサクサク打ち込んでみてね!!

カオスサウンドを作る!!

まず、カオスサウンドを聴くためには、カオスサウンドのデータがなければダメ。というわけで、リスト１は、そのカオスサウンドのデータを作成するプログラムだ。

初めに言っておくけど、このデータを作成するには、ものすご〜く時間がかかる。どのくらいかかるかというと、リスト１のプログラムを実行して、データが作成されるまで、ゆうに１週間以上（！）かかるのだ。データ作成の途中でディスクにセーブすることもできないので、そのあいだMSXの電源は、ず〜っと入れっぱなしにしておかなければならない。

このカオスサウンドのデータを作成するための計算式は、すごくムズカシイので、興味のある人は、先月号でも紹介した、下記の文献を参照してほしい。

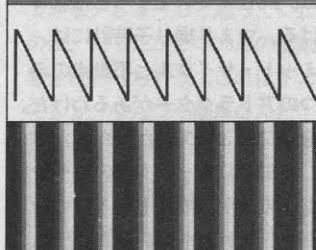
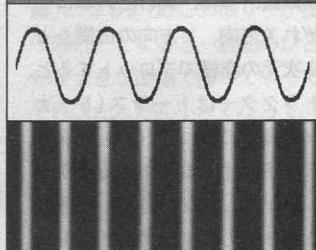
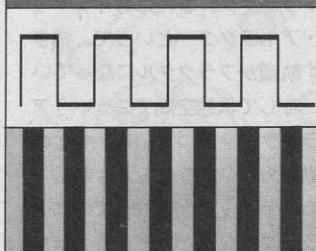
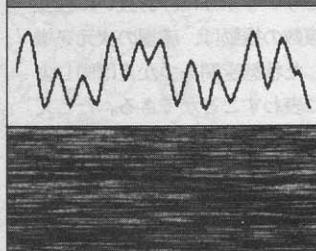
株式会社 サイエンス社
Computer Today（1987/7）
『特集 これがカオスだ！』

⬆これが気の遠くなるようなデータ作成中の画面だ。プログラムの実行中にスペースキーをずっと押していると、VRAM上に展開されたデータを見ることもできるぞ。

カオスサウンドを聴く!!

こうしてデータができ上がったら、いよいよカオスサウンドを聴くことができるわけだ。リスト２がカオスサウンドを聴くためのプログラム。しかし、１週間以上もかかって作成したデータも聴くときは、ほんの数秒間だけ。それも、ホワイトノイズのような〝シャー〟という音が断続的に出るだけで、これといって、とくにおもしろいというわけでもないので、過度の期待はしないように。たぶん興味のない人にとっては、「なんだこれは!?」ということになりそうだ。

それにしても、カオスサウンドだけでは、せっかくプログラムを打ち込んでも、すぐに聴くことができないので、プログラムの動作チェックの意味を含め、ノコギリ波、三角波、パルス波の音も聴けるようにした。こちらのほうは、プログラムを打ち込めば、すぐ聴くことができる。

リスト２のプログラムを実行すると、〝ドレヲ　キキマスカ？〟と聞いてくるので、それぞれの番号を入力してくれ。すると、画面の上半分にVRAM上に展開されたデータが表示され、数秒間、音が出る。これらの音と、カオスサウンドの違いを目と耳で確認してほしい。

１ ノコギリ波

２ 三角波

３ パルス波

４ カオス

LIST 1

```
1ØØØ SCREEN 7:SET PAGEØ,Ø:COLOR 15,1,1:CLS
1Ø1Ø FOR I=Ø TO 15:COLOR=(I,I¥2,I¥2,I¥2):NEXT
1Ø2Ø SET PAGE 1,1:COLOR 15,3,3:CLS
1Ø3Ø SET PAGE Ø,Ø:COLOR 15,1,1
1Ø4Ø C1=1/9:C2=1:L=1/7:G=.7:MN=99999!
1Ø5Ø MØ=-.5:M1=-.8:BP=1
1Ø6Ø DEFFNG(V1)=MØ*V1+.5*(M1-MØ)*(ABS(V1+BP)-
ABS(V1-BP))
1Ø7Ø DEFFNX(V1,V2,IL)=(G*(V2-V1)-FNG(V1))/C1
1Ø8Ø DEFFNY(V1,V2,IL)=(G*(V1-V2)+IL)/C2
1Ø9Ø DEFFNZ(V1,V2,IL)=-V2/L
11ØØ V1=.1:V2=.1:IL=.1:H=.Ø1
111Ø XX=V1:YY=V2:ZZ=IL:K=Ø:H=.Ø1
112Ø FOR IØ=Ø TO 128:SET PAGE Ø,Ø:CLS:FOR II=
Ø TO 511
113Ø SET PAGE Ø,Ø:FOR I=1 TO 1Ø
114Ø F1=H*FNX(XX,YY,ZZ)
115Ø G1=H*FNY(XX,YY,ZZ)
116Ø H1=H*FNZ(XX,YY,ZZ)
117Ø X3=XX+.5*F1
118Ø Y3=YY+.5*G1
119Ø Z3=ZZ+.5*H1
12ØØ F2=H*FNX(X3,Y3,Z3)
121Ø G2=H*FNY(X3,Y3,Z3)
122Ø H2=H*FNZ(X3,Y3,Z3)
123Ø X3=XX+.5*F2
124Ø Y3=YY+.5*G2
125Ø Z3=ZZ+.5*H2
126Ø F3=H*FNX(X3,Y3,Z3)
127Ø G3=H*FNY(X3,Y3,Z3)
128Ø H3=H*FNZ(X3,Y3,Z3)
129Ø X3=XX+F3
13ØØ Y3=YY+G3
131Ø Z3=ZZ+H3
132Ø XX=XX+(F1+2*(F2+F3)+H*FNX(X3,Y3,Z3))/6
133Ø YY=YY+(G1+2*(G2+G3)+H*FNY(X3,Y3,Z3))/6
134Ø ZZ=ZZ+(H1+2*(H2+H3)+H*FNZ(X3,Y3,Z3))/6
135Ø NEXT I
136Ø PSET (K,12Ø-XX*25)
137Ø SET PAGE 1,1
138Ø VS=INT(XX*3.2)+7
139Ø IF VS>15 THEN VS=15
14ØØ IF VS<Ø  THEN VS=Ø
141Ø PSET (II,IØ),VS
142Ø IF STRIG(Ø) THEN 142Ø
143Ø K=K+1:NEXT II:BEEP:K=Ø
144Ø NEXT IØ
145Ø BSAVE "ksound.dat",Ø,&H7FFF,S
146Ø END
```

プログラムの説明

リスト2の1110〜1130行は、マシン語データなので、くれぐれも打ち込みミスのないように。ここでは、VRAM上にあるデータを読み込んで、PSGのレジスター10に、その値を書き込んでいる。マシン語がわかる人のため、マシン語部分のアセンブルリストを掲載しておこう。

```
.Z8Ø
CSEG
NRDVRM   EQU    Ø174H
WRTPSG   EQU    ØØ93H
         LD     HL,Ø
LP:      CALL   NRDVRM
         AND    15
         LD     E,A
         LD     A,1Ø
         CALL   WRTPSG
         INC    HL
         BIT    7,H
         JP     Z,LP
         RET
         END
```

MSXで4ビットサンプリング!?

いきなりだけど、問題をひとつ。

```
10 SOUND 7,&B111111
20 SOUND 8,0
30 SOUND 8,15
40 GOTO 20
```

10行では、PSGのレジスター7番を操作してすべての音源をOFFにしている。20行では、レジスター8番を操作し音量を0に。30行では同じく音量を15に設定している。このプログラムを実行したときに、はたして音が出るか？

実行してみると、音源は鳴っていないのに音が出る。音量は0〜15までの16段階あるので、理論的には4ビットサンプリングが可能になる。リスト2は、この仕組みを利用して音を出しているのだ。

LIST 2

```
1ØØØ SCREEN 7:COLOR 15,Ø,Ø:CLS
1Ø1Ø CLEAR 1Ø,&HBFFF:DEFUSR=&HCØØØ
1Ø2Ø OPEN"GRP:" AS#1
1Ø3Ø FOR I=&HCØØØ TO I+2Ø:READ A$
1Ø4Ø POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1Ø5Ø FOR I=Ø TO 15
1Ø6Ø COLOR =(I,I¥2,I¥2,I¥2):NEXT
1Ø7Ø GOSUB 135Ø
1Ø8Ø SOUND7,&B111111
1Ø9Ø A=USR(Ø):A=USR(Ø)
11ØØ GOTO 1Ø7Ø
111Ø DATA 21,ØØ,ØØ,CD,74,Ø1,E6,ØF
112Ø DATA 5F,3E,ØA,CD,93,ØØ,23,CB
113Ø DATA 7C,CA,Ø3,CØ,C9
114Ø 'ﾉｺｷﾞﾘﾊ
115Ø FOR I=Ø TO 511 STEP 64
116Ø FOR J=Ø TO 63
117Ø LINE(I+J,Ø)-(I+J,127),J¥4
118Ø NEXT:NEXT:RETURN
119Ø 'ｻﾝｶｸﾊ
12ØØ FOR I=Ø TO 511 STEP 64
121Ø FOR J=Ø TO 31
122Ø LINE (I+J,Ø)-(I+J,127),J¥2
123Ø NEXT
124Ø FOR J=Ø TO 31
125Ø LINE (I+J+32,Ø)-(I+J+32,127),(31-J)¥2
126Ø NEXT:NEXT:RETURN
127Ø 'ﾊﾟﾙｽﾊ
128Ø FOR I=Ø TO 511 STEP 64
129Ø LINE(I,Ø)-(I+31,128),15,BF
13ØØ LINE(I+32,Ø)-(I+63,127),Ø,BF
131Ø NEXT:RETURN
132Ø 'ｶｵｽ ﾉｲｽﾞ
133Ø BLOAD"ksound.dat",S
134Ø RETURN
135Ø CLS
136Ø PSET(1Ø,13Ø):PRINT#1,"ﾄﾞﾚｦ ｷｷﾏｽｶ?"
137Ø PSET(1Ø,15Ø):PRINT#1,"1:ﾉｺｷﾞﾘﾊ"
138Ø PSET(1Ø,16Ø):PRINT#1,"2:ｻﾝｶｸﾊ"
139Ø PSET(1Ø,17Ø):PRINT#1,"3:ﾊﾟﾙｽﾊ"
14ØØ PSET(1Ø,18Ø):PRINT#1,"4:ｶｵｽ"
141Ø A$=INKEY$:IF A$="" THEN 141Ø
142Ø A=VAL(A$):IF A=Ø THEN 141Ø
143Ø ON A GOSUB 114Ø,119Ø,127Ø,132Ø
144Ø RETURN
```

ラッキーのプログラミングに夢中!

● ロールプレイングゲーム作りもこれで3回目。そろそろゲームらしくしていかないと、担当編集者から怒られてしまいそうだ。そこで今月は、これまで作りかけていた戦闘ルーチンを、最後まで仕上げることにする。いつまでも"ミス! ダメージヲアタエラレナイ!"ばかりじゃ、勇者がなさけないものね。

今月からは4ページだ

先月号では、SCREEN1.5について説明してみたけど、"難しくてちっともわからないよう"という声もけっこうあったみたい。本当なら、もうちょっと詳しく説明したかったのだけど、ページ数の関係でバッサリ削ってしまったのでした。ゴメンナサイ。

実際にキャラクターを作るときに、もう一度SCREEN1.5モードの話を説明し直すということで、勘弁してね。それまでの間は、"あとでSCREEN1.5にすることを考えながら、SCREEN1を使ってプログラムを作っていく"ことにする。

まあ、いま思い返してみても、先月号ではちょっと内容を詰め込みすぎた感じがする。今月からは4ページで、もうちょっと余裕をもって記事を進めていくからね。

それでは本題に入るぞ。戦闘シーンは先々月から作っているというのに、まだほとんどできてない。今月はせめて、この戦闘シーンを完成させることを目標に、プログラミングしてみよう。

と、その前にぼーっと前回までのリストを眺めていたら……おっと、RPGにつきものの"レベル"がないじゃないか。さっそく、変数名LVにして作成するぞ。

それから、戦闘シーンでは敵のパラメーターを仮に表示しているわけだけど、これは最終的には出さない予定。でもプレーヤーのステータス、とくに体力は表示しないとマズイだろうな。

そんなことを考えながら、作ってみたのがリスト2。前回のリストの再掲載分であるリスト1に追加して、今回は作成をはじめていくことにしよう。

List1 前回までのプログラム

```
1 CLEAR 1000
5 DEFINT A-Z:DIM MB$(4)
6 SCREEN 1:WIDTH 30:KEY OFF
10 HP=100:ST=10:DF=10:DX=10
20 EH=RND(1)*100+50:PRINT"EH=";EH
30 ES=RND(1)*10+5:PRINT"ES=";ES
40 EF=RND(1)*10+5:PRINT"EF=";EF
50 ED=RND(1)*10+5:PRINT"ED=";ED
60 GOTO 2000
1000 'ｾﾝﾄｳﾉ ｺﾏﾝﾄﾞ ｾﾝﾀｸ
1010 LOCATE 20,1:PRINT"〔F〕 ﾀﾀｶｳ"
1020 LOCATE 20,2:PRINT"〔E〕 ﾆｹﾞﾙ"
1030 LOCATE 20,3:PRINT"〔M〕 ﾏﾎｳ"
1040 LOCATE 20,4:PRINT"〔I〕 ｱｲﾃﾑ"
1050 LOCATE 1,DY+WY:M$="ｺﾏﾝﾄﾞ>":PRINTM$;
1060 C$=INPUT$(1)
1070 C=INSTR("FfEeMmIi",C$):IF C=0 GOTO
1060
1080 C=(C+1)/2:M$=M$+MID$("FEMI",C,1):GO
SUB 3000
1090 RETURN
2000 DY=0:WY=18
2005 GOSUB 10000 'ﾜｸ ｦ ｶｸ
2010 GOSUB 1000
2020 ON C GOSUB 2500,2600,2700,2800
2030 GOTO 2010
2500 M$="ｱﾅﾀﾉ ｺｳｹﾞｷ!":GOSUB 3000
2510 M$="ﾐｽ! ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｱﾀｴﾗﾚﾅｲ!":GOSUB 300
0
2520 RETURN
2600 M$="ｱﾅﾀﾊ ﾆｹﾞﾀﾞｼﾀ!":GOSUB 3000
2610 M$="ｼｶｼ ﾏﾜﾘｺﾏﾚﾀ!":GOSUB 3000
2620 RETURN
2700 M$="ﾏﾀﾞ ﾏﾎｳｦ ｵﾎﾞｴﾃｲﾅｲ!":GOSUB 3000
2710 RETURN
2800 M$="ﾅﾆﾓ ﾓｯﾃｲﾅｲ!":GOSUB 3000
2810 RETURN
3000 'ﾓｼﾞ ｼｭﾂﾘｮｸ ﾙｰﾁﾝ
3010 LOCATE 1,DY+WY
3020 FOR I=1 TO LEN(M$):PRINTMID$(M$,I,1
);
3030 FOR J=1 TO 10:NEXT J,I
3040 PRINT:MB$(DY)=LEFT$(M$+SPACE$(28),2
8)
3050 IF DY<4 THEN DY=DY+1:RETURN
3060 FOR I=0 TO 3:MB$(I)=MB$(I+1):LOCATE
 1,I+WY:PRINTMB$(I):NEXT
3070 LOCATE 1,WY+4:PRINTSPACE$(28);
3080 RETURN
10000 LOCATE 0,17
10010 PRINT"┌────────────────────────────
┐";
10020 FOR I=1 TO 5
10030 PRINT"│";SPACE$(28);"│";
10040 NEXT
10050 PRINT"└────────────────────────────
┘";:VPOKE BASE(5)+&H2FE,&H1B
10060 RETURN
```

戦闘シーンを詰める

さっそくリスト2の簡単な説明だ。前回までのリストとの変更点は、1010〜1040行で行なっていたコマンドの表示位置を、下にずらしたこと。見てもらえばわかるように、LOCATE文で指定する縦座標がかわっているだけね。

次に、それまでコマンドを表示していた位置に、とりあえずプレーヤーのステータスを、全部表示させることにした。それが4000〜4050行までのサブルーチン。ついでだから、プレーヤーのレベルを現わす変数のLVも、新たに10行の初期設定に付け加えて、サブルーチンをコールするようにしてみたぞ。戦闘があってHP(ヒットポイント)が減った場合も、4000行をGOSUB命令で呼び出せば、いつでもプレーヤーのステータスは正しく表示されるって寸法だ。

ちなみに、4000行からのサブルーチンをよく見てもらうとわかるのだけど、LVやHPといった文字の右に、それぞれの変数に代入されている数値を表示し、さらにその右側に余分なスペースをいくつか表示させている。これがどうしてかといえば、ステータスの数値の桁数が減っても、表示を正しく保つためなのだ。

たとえば戦闘などを経験して、ヒットポイントが大幅に減ってしまうことがあるよね。HP1000とかだったのが、いきなりHP10になって、瀕死の状態になってしまったときなどだ。桁数が少なくなってしまうわけだから、普通に数値を表示していたのでは、前の数字が残ってしまう。かといって、画面を一度クリアーして、はじめからもう一度表示させるのも面倒だね。そこで、こうした余分なスペースを入れておけば、たとえ桁数が減ったにしても、前の数字をこの余分なスペースが消してくれるというわけだ。便利でしょ。

とまあ、初期設定とかが終わったところで、いよいよ敵との戦闘シーンを作っていこう。どんなときに敵と遭遇するかは、乱数で決めることにする。

戦闘の方法は、前から作っておいた4つのコマンドを選ぶことで進めていく。〝戦う〟、〝逃げる〟、〝魔法〟、〝アイテム〟の4つだ。このうち〝魔法〟と〝アイテム〟をどうするかは、いまのところ何も考えていないので、〝戦う〟と〝逃げる〟に関して作っていくことにしよう。

まず〝戦う〟の部分を、ちょっと追加してみたのがリスト3。はじめの2510行で、敵の敏速性がプレーヤーの敏速性より大きい場合に限り、その差をプレーヤーの敏速性で割ったものまでの乱数をとって、その結果が0でなかった場合は攻撃をかわされてしまったことにしている。うーん、ややこしい文章だな。簡単にいえば、敵よりプレーヤーがす速かった場合は、いつでもダメージを与えられるけど、敵のほうがす速いと逃げられる可能性があるってことだ。

プログラミングテクニック的な話をすると、敵の敏速性(ED)と、プレーヤーの敏速性(DX)を比べるのに、〝AND〟を使わず〝IF THEN〟を使っている。なぜかといえば、ED＞DXじゃない場合、ED＝DXのときを除いて、RND(1)にかけている(ED−DX)の値がマイナスになって、計算結果がおかしくなることがあるからだ。

もっとも、そんな場合は〝AND〟を使っても、(ED＞DX)の部分ではねられてしまうから、問題はないのかもしれない。でも、こういう怪しげなところは、できるだけ避けてとおるに限るからね。

プログラムの処理が、続く2520行にきたときは攻撃が当たったということなので、簡単な効果音を出し、次の2530行で画面をフラッシュさせている。じつは、この効果音はBASICのPLAY文で出しているのだけど、ちょっと変わった音になっているでしょ。工夫次第でPLAY文でもいろいろな音が出せるから、研究してみよう。

List2 ステータス表示ルーチン

```
10 HP=100:ST=10:DF=10:DX=10:LV=1:GOSUB 4
000
1010 LOCATE 20,10:PRINT"〔F〕 ﾀﾀｶｳ"
1020 LOCATE 20,11:PRINT"〔E〕 ﾆｹﾞﾙ"
1030 LOCATE 20,12:PRINT"〔M〕 ﾏﾎｳ"
1040 LOCATE 20,13:PRINT"〔I〕 ｱｲﾃﾑ"
4000 LOCATE 20,1:PRINT"LV:";LV;"    ";
4010 LOCATE 20,2:PRINT"HP:";HP;"    ";
4020 LOCATE 20,3:PRINT"ST:";ST;"    ";
4030 LOCATE 20,4:PRINT"DF:";DF;"    ";
4040 LOCATE 20,5:PRINT"DX:";DX;"    ";
4050 RETURN
```

List3 プレーヤーの攻撃処理①

```
2510 IF ED>DX THEN IF INT(RND(1)*(ED-DX)
/DX) THEN M$="ﾐｽ! ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｱﾀｴﾗﾚﾅｲ!":GOSU
B 3000:RETURN
2520 PLAY"O4T250S8M100L32A#AG#G
2530 FOR I=1 TO 4:COLOR,,8:FOR J=1 TO 10
:NEXT J:COLOR,,0:FOR J=1 TO 10:NEXT J,I
2540 AT=INT(RND(1)*ST/10)+ST
2550 AD=INT(RND(1)*EF/10)
2560 IF AT-AD<=0 THEN M$="ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｱﾀｴﾗﾚﾅ
ｲ!":GOSUB 3000:RETURN
2570 M$=STR$(AT-AD)+"ﾎﾟｲﾝﾄﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｱﾀｴﾀ
!":GOSUB 3000:RETURN
```

2540行は〝攻撃値〟を、2550行では〝防御値〟を、それぞれATとADという変数に設定して、計算している。これは何のためのものかというと、戦闘シーンで表示される〝○○ポイントのダメージ!〟ってのを計算する過程で必要になる値。ATからADを引いたものを、ダメージの値としているのだ。

それぞれの変数を説明すると、ATはプレーヤーの攻撃力(ST)と、同じ攻撃力を10で割った値までの乱数を加えたもの。一方ADは、敵の防御力(EF)を10で割った値までの乱数。べつにこの計算式は、こうじゃないといけない、ってわけではない。自分でいろいろと試してみて、いいと思った方法で算出すればいいわけだ。

で、結果として、AT−ADの値が0以下だった場合は〝ダメージヲアタエラレナイ!〟、0より大きかった場合には〝(AT−AD)ポイントノダメージヲアタエタ!〟と、表示させている。

HPの値を計算するぞ

でも、これだけでは、ただメッセージを表示させているだけ。実際には、HPの値は変化していないのだ。そこで、次はダメージをあたえて、敵が死ぬとこまでの処理を作ってみよう。次のページのリスト4に掲載したのが、そのプログラムだ。

さて、一度登場した敵を倒したら、次からはひとりも敵が出てこないようではゲームとして成り立たない。いくらきちんと敵が死ぬ処理を作ったところで、そのあとのことも考えなくちゃいけないんだ。そこで、敵が死んだあとに、また新しい敵が出現するようにしてみたぞ。

まずは、2000行からはじまる戦闘ルーチン全体を、サブルーチンとして扱うようにしてみよう。プレーヤーが敵と出会ったら、敵のパラメーターをセットして、このサブルーチンを呼べばいいわけだね。ついでに、2006行に〝テキガアラワレタ!〞というメッセージ表示を、追加してみたぞ。

2030行は、敵のヒットポイントが0以下だったら、2100行に処理が移るように変更。2100行からには、敵が死んだ場合の処理が入っている。また、1回の攻撃が終わったあとで、ふたたびプログラムの処理が2030行に戻ってきたときは、敵のHPが減っている可能性がある。いまの段階では、敵のステータスも仮表示しているのだから、それも再表示してやらないといけないわけだ。

List4 プレーヤーの攻撃処理②

```
20 EH=RND(1)*100+50
30 ES=RND(1)*10+5
40 EF=RND(1)*10+5
50 ED=RND(1)*10+5
55 GOSUB 3500
60 GOSUB 2000
70 GOTO 20
2006 M$="テキガ アラワレタ!":GOSUB 3000
2030 IF EH<=0 GOTO 2100
2040 GOSUB 3500
2050 GOTO 2010
2100 EH=0:GOSUB 3500
2110 M$="テキヲ タオシタ!":GOSUB 3000:GOSUB 310
0:RETURN
2570 M$=STR$(AT-AD)+"ポイントノ ダメージ ヲ アタエタ
!":GOSUB 3000:EH=EH-AT+AD:RETURN
3100 LOCATE 15,22:PRINT"♥";
3110 IF INKEY$=" " GOTO 3140
3120 LOCATE 15,22:PRINT" ";
3130 IF INKEY$<>" " GOTO 3100
3140 LOCATE 15,22:PRINT" ";
3150 RETURN
3500 LOCATE 0,0:PRINT"EH=";EH
3510 LOCATE 0,1:PRINT"ES=";ES
3520 LOCATE 0,2:PRINT"EF=";EF
3530 LOCATE 0,3:PRINT"ED=";ED
3540 RETURN
```

List5 敵の攻撃ルーチンを追加

```
2050 GOSUB 2900
2060 GOSUB 4000
2070 GOTO 2010
2105 PLAY"O5T250S10M50L32CEDFEGFB
2900 M$="テキノ コウゲキ!":GOSUB 3000
2910 IF DX>ED THEN IF INT(RND(1)*(DX-ED)
/ED) THEN M$="ミス! ダメージ ヲ ウケナイ!":GOSUB 3
000:RETURN
2920 PLAY"O3T250S8M100L32GG#AA#B
2930 FOR I=1 TO 4:COLOR,,4:FOR J=1 TO 10
:NEXT J:COLOR,,0:FOR J=1 TO 10:NEXT J,I
2940 AT=INT(RND(1)*ES/10)+ES
2950 AD=INT(RND(1)*DF/10)
2960 IF AT-AD<=0 THEN M$="ダメージ ヲ ウケナイ!"
:GOSUB 3000:RETURN
2970 M$=STR$(AT-AD)+"ポイントノ ダメージ ヲ ウケタ!
":GOSUB 3000:HP=HP-AT+AD:RETURN
```

そのための処理が3500行からのサブルーチン。敵のステータスを仮表示させてみた。また、それにともなって、敵のパラメーターをセットしている20〜50行の表示部分を削除。それぞれの初期設定をするだけにとどめている。そして55行でこの3500行からのサブルーチンをGOSUB命令で呼び出しているわけだ。

そして本来の目的である2040行(1回の攻撃が終わったあとの、敵のパラメーターの再表示)からも、GOSUB 3500。サブルーチンの処理が終わったら、2010行にループするようにしてやる。

2100行からの〝敵が死んだ〞処理で注意してほしいのは、敵のヒットポイント(EH)を0に設定し直すこと。この処理を入れておかないと、EHの値がマイナスになるなんて事態が発生する。

続いての2110行で、〝テキヲタオシタ!〞のメッセージ表示。そしてRETURN。ただし、ここですぐにもとの処理に戻ってしまったら、せっかく画面に表示させたメッセージが、はっきり見えないまま次の敵が出てしまう。そこで、スペースキーの入力待ちサブルーチンを3100行からに作り、GOSUBしてみた。これで、キーが押されるまで、メッセージが表示されるようになるわけだ。

今回は、とりあえずハートマークでも表示させておいて、あとでSCREEN1.5にコンバートするときに、〝▼〞マークとかをキャラクターに登録することにしよう。

また、2000行からの処理がサブルーチンになったので、60行にあったGOTO 2000という部分も、忘れずにGOSUB 2000に変更しておいてね。こうしたところを注意深く直しておかないと、いざプログラムを実行したときエラーが出て困ったことになるのだ。

2000行以降のサブルーチンから戻ってきたら、そのあとでまた敵の乱数をセットしている20行へと、仮にループさせている。

一方、敵にダメージをあたえた場合の処理は、2570行にある。どれだけのダメージをあたえたかは、(AT−AD)という式で計算しているぞ。そして、〝○○ポイントノダメージヲアタエタ!〞というメッセージを出力したあとで、敵の残りのヒットポイントを計算している。このプログラムでは、

EH=EH−AT+AD

としているけど、本当なら、

EH=EH−(AT−AD)

とするべきところ。でも、カッコをつけないで計算させたほうが、ほんのちょっとだけ処理が速いので、ここではあらかじめカッコをはずしてみたわけだ。

敵の攻撃ルーチン作成

さて、ここまででも随分雰囲気は出てきた。しかし今のままだと、敵に一方的に攻撃するだけなのでちょっとかわいそう。いよいよ敵の攻撃ルーチンにとりかかる。

本当なら、魔法を使ったりする敵も出したいんだけど、いまはそこまで手がまわらない。とりあえずは、ひたすら攻撃してくるだけの敵のルーチンを作ってみよう。

リスト5が、2920行以降に敵の攻撃ルーチンを入れたプログラム。はっきりいって、2900〜2970行までの敵の攻撃ルーチン、リスト3の2500〜2570行までのプレーヤーの攻撃ルーチンとほとんど同じ。〝LIST 2500−2570〞として画面にリストを出したあと、行番号だけを2900からに修正してリターン。最後に〝LIST 2900−2970〞として、違っている部分だけを入力していったらいいだろう。

あとは、2050行で2900行からの敵の攻撃処理ルーチンを呼ぶようにして、次の2060行でプレーヤーのステータス表示ルーチンを呼ぶ。そして2070行で2010行へとループ

し、戦闘コマンドの選択モードへと戻るわけだ。ついでに2105行で、敵を倒したときの、ちょっとした効果音を入れてみた。

あっ、敵の攻撃ルーチンを作る前に、〝逃げる〟の処理を作るべきだったかな。じゃあ、それも思い立ったが吉日ということで、早速つけてみよう。

と、簡単にいってみたのはいいのだけど、これが結構悩んだ。やはり、プレーヤーより敏速性の高い敵からほど、逃げにくくないとおかしいよね。そこで適当ではあるのだけど、リスト6のような処理にしてみた。

まず2610行で0～1までの乱数を出力し、それが0.3以下だった場合には、逃げるのに失敗したことにした。次の2620行では、プレーヤーの敏速性が、敵の敏速性以上だった場合を除いて2630行へ。そして、〝敵の敏速性からプレーヤーの敏速性を引いた値を、プレーヤーの敏速性で割り、0からその値までの乱数を取った結果が0.5以上だった場合〟は、敵がまわりこんできたことにした。

こういう面倒な処理が要求される場合、小学生とかにはちょっと難しいかもしれないけど、確率計算でいくつかのケースをでっちあげるのがいいと思う。自分でいろいろな場面を想定し、実際に計算してみて、もっともしっくりくる計算式を使えばいいわけだ。

たとえば、このプログラムの計算式の場合は、プレーヤーの敏速性のちょうど2倍の敏速性を敵が持っていた場合、(ED－DX)/DXの計算結果は2になる。つまり3/4の確率でまわりこまれ、1/4の確率で逃げられるわけだ。これにさらに、逃げられる成功率の7/10をかけると、7/40の確率で逃げられることになる。

同じように計算すると、プレーヤーの敏速性の3倍の敵だと、逃げられる確率は7/60まで減る。また、1.5倍だと7/30。ちょっと逃げるのが簡単かなーとも思うけれど、実際にマップを歩いて敵に遭遇して……って状況になったら、また見直してみることにしよう。

必殺の一撃を追加する

戦闘ルーチンがこのくらい完成したら、サクサクとマップの作成とかに進んで、あとでまた戦闘部分をつついてもいいんだよね。でも、もーちょっと戦闘部分に手を加えてみるぞ。

まずは、〝敏速性がプレーヤーより大きい敵は、先に攻撃をしかけてくる〟って処理と、ときどき敵に大きなダメージをあたえる〝必殺の一撃〟の処理を加えてみた。それが右のリスト7。たった2行でできてしまった。

2007行が、敵が先に攻撃をしかけてくる場合の処理。敵の敏速性が、プレーヤーの敏速性より大きかったら、無条件で最初のプレーヤーのコマンド選択部分をすっとばして、敵の攻撃処理を行なうようにしてみた。ちょっと乱数を入れて、不確定の要素を入れたほうがおもしろいのかもしれないけど、いい処理方法が思いつかなかったので、〝まぁ、とりあえず、いいかぁ〟ってことで、こうしてみた。

そして、もうひとつの2555行が必殺の一撃の処理。1/100の確率で、計算したATの値(つまり攻撃力)を、2倍するようにしている。

こんな感じで、ちょっとした仕掛けをいくつか入れるだけで、ゲームはどんどん味が出ていくんじゃないかな？　まぁ、実際にプレーしてみて、敵と戦わないことにはゲームバランスの良し悪しは判断できないけど、何も仕掛けがないよりは、ずっと楽しくプレーできると思うな。

というところで、今月はおしまい。プログラムが長くなるにしたがって、変数とか、サブルーチンの数とかも増えてきてしまった。このままでは頭が混乱して、何が何だかわからなくなりそうなので、今月から変数とサブルーチンのリストを載せておくね。

自分で何かプログラムを作るときも、ちょっと大きいプログラムになると、絶対に頭が混乱するもの。レポート用紙のはしっこでも、新聞広告の裏でも、どこでもいいから、走り書き程度にこうしたリストを残すように習慣づけようね。けっこういいかげんにメモしたようなものでも、あとで絶対に役に立つことになると思うよ。

それでは、次回はいよいよマップを歩きまわって敵に出会う、ってとこまで作ろうと思う。いよいよRPGらしさが出てくるところだね。それまでは、みんな今月までのプログラムを入力して、内容を理解しておいてほしい。また、自分なりに仕掛けを追加できるようなら、ぜひ挑戦してみてね。それじゃ、また来月！

List6　敵から逃げる処理を作る

```
2000 DY=0:WY=18:NF=0
2025 IF NF THEN GOSUB 3100:RETURN
2610 IF RND(1)<.3 THEN M$="ｼｶｼ ｼｯﾊﾟｲｼﾀ!"
:GOSUB 3000:RETURN
2620 IF (ED<=DX) GOTO 2640
2630 IF RND(1)*(ED-DX)/DX>=.5 THEN M$="ｼ
ｶｼ ﾏﾜﾘｺﾏﾚﾀ!":GOSUB 3000:RETURN
2640 NF=1:RETURN
```

List7　仕掛けをふたつ追加する

```
2007 IF DX<ED THEN M$="ｺﾁﾗｶﾞ ﾐｶﾞﾏｴﾙﾏｴﾆ ｺ
ｳｹﾞｷｼﾃｷﾀ!":GOSUB 3000:GOTO 2050
2555 IF RND(1)<.01 THEN M$="ﾋｯｻﾂﾉ ｲﾁｹﾞｷ!
!":GOSUB 3000:AT=AT*2
```

変数リスト

HP	プレーヤーの体力
ST	プレーヤーの強さ
DF	プレーヤーの防御力
DX	プレーヤーの敏速性
LV	プレーヤーのレベル
EH	敵の体力
ES	敵の強さ
EF	敵の防御力
ED	敵の敏速性
MB$(5)	ウインドー表示用
WY	ウインドー開始Y座標
DY	ウインドー内Y座標
C, C$	コマンド入力用
M$	メッセージ表示用
AT	戦闘用・攻撃値
AD	戦闘用・防御値

サブルーチンリスト

1000	戦闘コマンド選択
2000	戦闘
2100	敵を倒した処理
2500	攻撃の処理
2600	逃げる処理
2700	魔法を使う処理
2800	アイテムを使う処理
2900	敵の攻撃の処理
3000	ウインドーへの文字出力
3100	スペース入力待ち
3500	敵のステータス表示 (仮サブルーチン)
10000	画面の枠を描く

標準入出力って何だろう!?

わくわくC体験

今回は、お約束どおりデータやファイルの出入り口というべき、標準入出力を中心に説明していくことにしよう。また、MSX-DOSで使用できるリダイレクトやパイプについても触れてみたい。難しく考えないで気楽にいこう。

標準入出力を理解しよう

暑い日が続くねー。こんなときは、クーラーのよく効いた部屋で、冷たい麦茶でも飲みながら（オレンジジュースでもなんでもいいけど）、MSXと遊ぶのもいいかもしれない。そういう環境でプログラムを組んでいると、能率が上がること間違いない……だといいんだけどね。なかなかそういかないのが、ツライところなのだ。おっと、ムダ話はこれくらいにして、さっそく本題に入ることにしよう。

前回は、Cの持つ制御構造について説明したんだけど、わかってもらえたかな？　Cは強力な制御構造を持っていて、それを組み合わせて使うことで、効率的なプログラムを作ることができるんだった。順次、条件分岐、繰り返しなどがそれにあたる。if〜else文や、for文などをうまく組み合わせて制御できるのだ。そういった制御のやり方は、小さなプログラムをいくつも書いて実際に動かしながら勉強すると、よく理解できるだろう。

さて、今回のテーマは約束どおり標準入出力だ。その前に、標準入出力って何？　っていう人のために、簡単に説明しておこう。

コンピューターというのは、その本体だけでは、何もできないことは知っているよね。そう、データやプログラムを入力したり出力したりする出入り口が必要なのだ。それがなければ、コンピューターはタダの箱というわけ。

もちろん、みんなが持っているMSXにもたくさんの出入り口がついているはずだ。たとえば、キーボード、モニター、プリンター、フロッピーディスク、また人によってはハードディスクがつながっているかもしれない。これらは、いわゆる周辺機器と呼ばれるものなんだけど、オペレーティングシステム(OS)の世界では、その周辺機器をファイルとしてみなそうという考え方があるのだ。それらをデバイスファイルという。

周辺機器をデバイスファイルとする考え方は、MSX-DOSにも少し取り入れられている。標準的なMSX-DOSではCON、PRNというふたつのデバイスファイルが不完全ながらサポートされているのだ。下のコマンド例1を試してみよう。

■コマンド例　1

A>copy con test. dat	データを入力する
^Z	EOFを入力
A>dir test. dat	ファイルができたどうか確認
A>type test. dat>PRN	プリンターがある場合
A>copy test. dat CON	画面に出力

周辺機器をファイルとみなす

コマンド例1をやってみてどうだったかな？　CONやPRNについてのイメージが、だいたいつかめたことだと思う。つまりCONというのは、入力のときはキーボードに、出力のときはモニターにつながっている入出力デバイスなのだ。またPRNは、プリンターにつながっている出力専用デバイスのことだ。じつはこのほかにも、NULやAUXなどのデバイスがある。ただ、MSXでは機能的にサポートされていないので注意してほしい。

今までの話をひとことでいうと、標準入出力というのはプリンターやキーボード、モニターなどの周辺機器を〝ファイル〟とみなして扱い、それらとデータをやりとりするということなのだ。もちろん、そういった周辺機器をファイルとしてみなすのだから、ファイルのオープンやクローズが必要じゃないかな？　と疑問に感じる人もいるだろう。それについては、もう少しあとで触れることにする。

しかしこれまでの説明だけでは、まだ標準入出力の謎は解けていない。この謎を解き明かすためのもうひとつのヒントは、I/Oリダイレクトやパイプラインという考え方なのだ。ちょっと専門用語が出てきたので、簡単に説明しておこう。I/OというのはInput/Outputの略で、文字どおり入出力を意味する。リダイレクトというのは、方向を切り替えるということだ。パイプラインというのは、その名のとおり前のプログラムの出力を次のプログラムの入力にしてやる、つまりプログラム間にパイプラインを引く機能だと考えてもらえれば、間違いない。

UNIXやMS-DOSというOSは、このI/Oリダイレクトを実現しているし、MSX-DOSでもしっかりサポートされている。コマンド例1であげたTYPEコマンドは、その一部といえるだろう。PRNというデバイスファイルにtest.datの内容を書き出しているのだ。

さて、今まで説明してきたリダイレクトやパイプと標準入出力との関係はというと、じつに深いものがある。今までに挙げた機能は、すべて標準入出力をとおして実現されているのだ。つまり標準入出力というのは、Cにおける汎用的なデータの出入り口となっているわけだ。そのことを図1にまとめてみたので、参考にしてほしい。これで標準入出力の関係が、よくわかってもらえたと思う。

そして、この標準入力からデータを読み込み、標準出力に書き出すようなプログラムを通常フィルターという。Cをかじると、このフィルター作りにしばらくハマってしまう人もいるというくらい、おもしろいものなのだ。というわけで、さっそくサンプルにいってみよう。リスト1を見てほしい。

ファイルストリームについて

右のリスト１を見ると、ここにはfgetc( )、fputc( )という関数が初登場している。最初にその説明をしておこう。まずfgetc( )の機能はというと、〝指定したファイルストリームから１文字を読み込む〟ということだ。ここでは、パラメーターとしてファイルストリームを指定する。戻り値として、読み込んだ文字列を返してくれる。

次にfputc( )の機能だけど、〝指定したファイルストリームへ指定した１文字を書き出す〟ということだ。パラメーターとして、書き出す文字とファイルストリームを指定する。

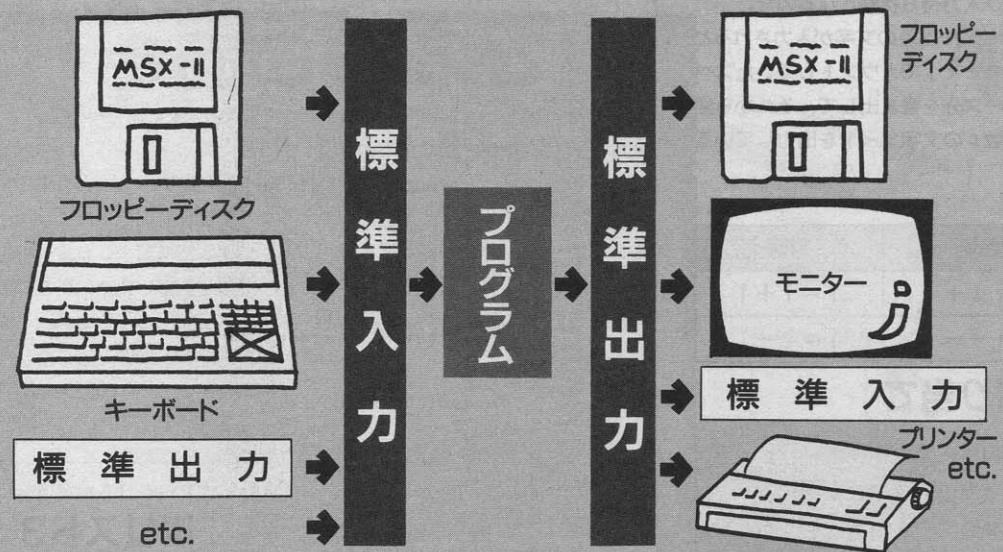
ここで、気軽にファイルストリームという言葉を使ったけど、ファイルストリームというのはいったい何だろうか。簡単にいうと、これはファイルの入出力を管理するデータが格納されているブロックのことなのだ。ファイルストリームは、ファイルをオープンしたときに得られる。

けど、リスト１ではファイルをオープンなんてしてないんじゃない？　と疑問に思った人もいるだろう。ここで、先ほど出た標準入出力のファイルオープンの謎解きになるのだ。じつは、Ｃではあらかじめオープンされているファイルが３つ存在している。その３つとは、

1．stdin　　　標準入力
2．stdout　　標準出力
3．stderr　　標準エラー出力

となっている。

そして、これら３つのファイルストリームは通常、stdinはキーボードに、stdout、stderrはモニターに割り当ててあるのだ。ここまでの説明で、リスト１がどういう動作をするかわかってくれたよね。そう、このプログラムは〝EOFになるまで標準入力から１文字読み込み、標準出力に読み込んだ文字を書き出す〟ことを行なうものなのだ。

プログラムを実行すると、入力待ちの状態になるはずだ。その後、キーボードから適当な文字列を入力していこう。リターンキーを押すたびに入力した文字列が表示されると思う。プログラムを終了するときは、^Z(コントロールキーを押しながら、Zを押す)を入力すればいい。そうすると、このプログラムは正常終了する。

```
#include        <stdio.h>
main()
{
    int         c;
    while ((c = fgetc(stdin)) != EOF) {
      fputc(c, stdout);
    }
}
```

■リスト1

```
#include        <stdio.h>
main()
{
        int         c, i;
        for (i = Ø; (c = fgetc(stdin)) != EOF; ) {
          if (c != '¥n') {
            fputc(c, stdout);
            i++;
            if (i >= 7Ø) {
              fputc('¥n', stdout);
              i = Ø;
            }
          }
        }
}
```

■リスト2

入力したデータの変換プログラム

さてここからが今月の応用編となる。リスト１では入力したデータをそのまま出力するだけだったけど、今度はこの間にデータを加工する処理を入れてみよう。リスト２を見てほしい。このプログラムはフィルターとしての使用を前提に作られているので、そのまま実行すると何が起こっているのか、わけがわからないはずだ。I/Oリダイレクションを使用してほしい。その効果がきっとわかると思う。

それじゃ、リストの説明をしていこう。cのほかにiという変数が追加されているが、これはカウンター用の変数だ。for文の最初でiに０を代入して初期化している。そして、標準入力から１文字読み込んだあと、〝i＋＋；〟のところでカウンターiを増加させている。通常、これをインクリメント演算子と呼んでいる。インクリメント演算子については、次のページで詳しく触れるつもりだ。

ループの中にはif文がふたつあるが、最初のif文は改行文字を読み込んだ場合、それを無視するためのもの。次のif文は、70文字を書き出すごとに改行文字を標準出力へ書き出している。蛇足ながら、〝¥n〟というのは、改行文字なのは覚えているよね。

ここではつまり、プログラムの中で改行を制御することで、原始的な文の整形を行なっているのだ。TABやコントロールコードが混じると、この文整形はうまく動かないだろう。先月号のリスト９でやったように、文字コードの判定などを追加していき、機能を強化していくことで、使えるツールになっていくだろう。

図1　標準入出力の関係

標準入出力を使った応用プログラム

さて、ここでSPACE→TAB変換を実現するプログラムを考えてみよう。ここではバッファーを使わないで実現してみる。リスト３を見てほしい。いろいろと見慣れない記述が多くなってきて、難しく感じたかもしれないね。for文や、switch文などの制御構造については、もうわかっているだろうからいいとしても、そのほかにもＣ特有の記述があちこちに使われている。いずれまとめて説明していくつもりだけど、とりあえず目新しい部分を押さえておこう。

まず、今月紹介したプログラムに共通していえることなんだけど、繰り返しの条件式の書き方に注目してほしい。

(c = fgetc(stdin)) != EOF

Ｃではこのように、代入式と判定をひとつの式で書くことが可能。これを分けると次のようになる。

c = fgetc(stdin);
if (c != EOF)

要するに、最初にfgetc( )で入力された１文字を変数ｃに代入しておいて、次にそのｃがEOFかどうかを判定しているのだ。

もうひとつ注目すべき書き方は、ｉ＋＋、ｊ－－、ｉ＝ｊ＝0といったところだろう。わかりやすく書くと、順に次のようになる。

ｉ＝ｉ＋１;
ｊ＝ｊ－１;
ｉ＝0;　ｊ＝0;

〝＋＋〟は、インクリメント演算子といって、変数を１増加させる働きを持っているもので、〝プラスプラス〟などと呼んでいる。また、〝－－〟をデクリメント演算子といい、変数を１減らす。同じく〝マイナスマイナス〟と呼ぶ。これらは、ループ内のカウンターなどに使われることが多い。

気になる部分というのは、これくらいかな。じゃ、リスト３のプログラムを具体的に説明していこう。ループ内のカウンターとして、ｉ、ｊのふたつの変数がある。for文の最初で、ｉとｊを０に初期化しているのがわかるだろう。そして、fgetc( )で標準入力から１文字読み込んできて、それを変数ｃに代入しているのだ。

switch～case文の中を順に説明すると、まず、読み込んできた文字ｃが改行コード(¥n)のときは、今までカウントしていたスペースをfputc( )で標準出力へ書き出し、そのあとに改行コードを出して、ｉとｊを再び０に初期化している。

スペースが入力されたときは、ｉとｊのカウンターをそれぞれインクリメントして、ｉが8に達したかどうか、つまりタブストップの位置かどうかを判定する。達していた場合には、タブコード(¥t)を出力し、ｉとｊを初期化して再び入力待ち状態となるのだ。

それ以外の文字が入力されると、今までｊでカウントしていたスペース分を書き出して、それから変数ｃの文字コードを出力している。

表１　特殊な演算子

名称	用例	意味
インクリメント演算子	ｉ＋＋	ｉ＝ｉ＋１
デクリメント演算子	ｉ－－	ｉ＝ｉ－１

表2　標準入出力の割り当て

stdin ……………………標準入力（キーボード）
stdout …………………標準出力（モニター）
stderr …………………標準エラー出力（モニター）

一般のファイルの取り扱いについて

次に標準入出力以外の、つまり普通のファイルの扱いについても触れておこう。今まで説明してきた標準入出力ファイルは、プログラムが始まると同時に自動的にオープンされ、プログラムが終了すると自動的にクローズされる特別扱いのファイルだった。しかし、普通のファイルを使うときには、プログラムの中で必ずファイルをオープンしてやらなければいけない。これは本を読んだりノートに書くときには、まず表紙を開かなければいけないのと同じことだ。すべてのファイルはMSX-DOSという本棚の管理下にあって、使うときにはそこから出してやる作業が必要となる。もちろん使い終わったときは、ちゃんと閉じて本棚に戻してやらなければいけない。出しっぱなし、使いっぱなしということではマズイわけだね。

また、目的のファイルが存在しない場合、読むのか書くのかで扱いが違ってくる。読み込む場合に

```
#include        <stdio.h>
main()
{
        int     c, i, j;
        for (i = j = Ø; (c = fgetc(stdin)) != EOF; ) {
          switch (c) {
            case '¥n' :
              while (j != Ø) {
                fputc(' ', stdout);
                j--;
              }
              fputc(c, stdout);
              i = j = Ø;
              break;
            case ' '  :
              i++;
              j++;
              if (i >= 8) {
                fputc('¥t', stdout);
                i = j = Ø;
              }
              break;
            default:
              i++;
              while (j != Ø) {
                fputc(' ', stdout);
                j--;
              }
              fputc(c, stdout);
              if (i >= 8) {
                i = j = Ø;
              }
          }
        }
}
```

■リスト3

は必ず対象ファイルがなければいけないんだけど、書き込む場合には目的のファイルがないときは、新たに作り出すことができるのだ。このことは、本棚に新しい本を追加すると思えばわかりやすいかもしれないね。

くわしくは次回に引き続き説明していくつもりだけど、今回は一応どうやってファイルを使うのかをリスト4の例を参考にして、説明していこう。

まずは fopen( )関数。これはファイルをオープンする関数なのだ。この関数はパラメーターをふたつ指定する必要があって、ひとつ目のパラメーターはファイル名を格納した文字列、もうひとつはオープンモードを指定してやるパラメーターだ。オープンモードというのは、要するに読み込みに使うのか書き込みを行なうのかを指定するもので、いくつかの種類がある。このリストでは、〝r〟は読み込み、〝w〟は書き込みのことだ。

さて、この関数が実行を終えると、ファイルストリームへのポインター値を返してくれる。このファイルストリームへのポインターというのは、標準入出力のところでも出たから、だいたいどういうモノなのかの見当はつくだろう。簡単にいうと、ファイルの情報が入っている場所を教えてくれるもの、と思ってもらっていい。

ここでみんなは、たとえば指定したファイル名が間違っていたりしてファイルがオープンできなかったときはどうなるのか、が心配だと思う。fopen( )関数は、ファイルのオープンに失敗したときは、NULL値を返してくれるので、それを判定することでオープンに成功したかどうかを知ることができるわけだ。正常にオープンされた場合、そのファイルがクローズされるまで、そのファイルストリームを使って読み書きを行なうことができる。

もちろん読み込み専用でオープンしたファイルに対して書き込みをしようとすると、エラーになってしまう。このことからわかるように、ファイルをアクセスする場合には、処理の成否をかならず判定するようにしていくことが大事だ。ファイルストリームをFILE型(これはstdio.hというヘッダファイルに定義してある)の変数に引き取ることで、手軽にファイル操作系の関数を扱えるのだ。

ファイルをクローズする場合には、ファイルストリームを特定することでファイルをクローズする。それを行なうのはfclose( )という関数だ。これはクローズに失敗すると、EOFを戻り値として返してくれる。

```
#include      <stdio.h>
main()
{
      int       open_flag, i;
      char      buf[256];
      FILE      *fp1, *fp2;
      for (open_flag = Ø; fgets(buf, 255, stdin) != NULL;) {
           for (i = Ø; buf[i] != '¥Ø'; i++) {
                if (buf[i] == '¥n') {
                     buf[i] = '¥Ø';
                }
           }
           if ((fp1 = fopen(buf, "w")) != '¥Ø') {
                if (open_flag == 1) {
                     fputs(EOF, fp2);
                     fclose(fp2);
                }
                open_flag = 1;
                fp2 = fp1;
                                              /* copy stream ptr */
           }
           else {
                if (open_flag == 1) {
                     fputs(buf, fp2);
                     fputs("¥n", fp2);
                }
                else {
                     fputs(buf, stderr);
                     fputs("¥n", stderr);
                }
           }
      }
      return Ø;
}
```

■リスト4

関数の説明が終わったところで、処理の概要を説明しよう。このプログラムは標準入力から指定したファイル名に対して、以降のデータを書き込んだのち、標準出力に書き出しているだけだが、機能を知ってもらう意味も含めてちょっと変わったことをやっている。

open_flagという変数は、何かファイルがオープンされているかどうかを判定するフラグなので、それに注目して実行しながらプログラムを追っていってほしい。あとは今までの説明を読めばわかる範囲だと思うので、ぜひがんばって理解してほしい。要するにファイル操作の基本は、開いて、処理して、閉じるということだ。

今回はこのぐらいにしておこう。じゃ、この続きは来月。

今回の応用だ！

115ページのリスト2のプログラムを、I/Oリダイレクションさせてみよう。ここで仮に、〝list1〟というプログラム名にする。

A>list1 > TEMP1.DAT

ここで何かデータを入力して、^Zを入れよう。そしてTEMP1.DATというファイルができたかどうか確認して次のコマンドを行なう。

A>list1 < TEMP1.DAT

これで、画面にTEMP.DATの内容が表示されるはずだ。また、

A>list1 < TEMP1.DAT > TEMP2.DAT

で、TEMP1.DATの内容がTEMP2.DATにコピーされる。TYPEやCOPYのまねごとが、簡単にできてしまったことに気が付いたはずだ。これを、もっとしっかり作れば立派なツールとして使えるようになるね。ただ、このままでは日本語やバイナリーファイルに対応できていないし、エラー処理もやっていない。しかし、フィルターの考え方についてはわかってもらえたと思う。

また、応用としてリスト3を参考にしながら、ぜひTAB→SPACE変換にも挑戦してほしい。

MSXビジネス活用法

美ジネスNOTEで美容管理

コンピューターなんかとは全然縁がなかった人にでも、比較的気軽に使ってもらえるのが、MSXの魅力のひとつ。それなら、というわけで、美容院の顧客管理ソフトウェアまで登場したぞ。

美容院向けの顧客管理ソフトなのだ

〝美容院の、美容院による、美容院のためのソフト〟と高らかに宣言する、非常識なソフトウェアが登場した。何が非常識かといえば、いままでの〝難しい〟、〝高い〟、〝使えない〟という業務ソフトウェアの常識を、根底からくつがえしたところにある。簡単な操作で、1万円を切る低価格で、しかもやさしく使えるという、スグレモノのソフトウェアに仕上がっているのだ。それがエル・ウッドから発売された、『美ジネスNOTE(価格9800円[税別])』というわけ。

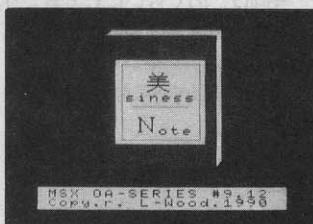



写真1
⬆マシンにディスクをセットして電源を入れれば、自動的にこのオープニング画面が現われる。

「CTRL」と「SPACE」を同時にたたくと最下欄が白く変わり漢字やカナを使った文が作れ、書き込める状態になります。入力が終了したら(MSX-JE)
また、同時にたたいて「漢字入力モード」を忘れずに解除します。

同時にたたく

CTRL

SPACE

⇨ 読み終わったら[スペース]キーを押してください。

写真2
➡コンピューターに触るのがはじめてでも、キーの説明が表示され、練習ができるので安心だ。

MSX2+と漢字プリンターがあれば、コンピューターの予備知識がなくても使用可能。お望みとあれば、髪型のデータをビデオカメラでMSX2+の自然画データに取り込むことだってできる。美容院経営にたずさわる人としては、ちょっと魅力的でしょ？

なにしろ美容院というところは、大量生産がきかない典型的なトコロ。お客さんは自分たちの個性を強調したくてやってきているのに、全員を同じ髪型にしてしまったら、なぐられてもしかたないね。逆にいえば、ひとりひとりの顧客について、どのようなことをしたか、どのような薬品を使ったかなどの記録を、きちんとつけていくことが大切なのだ。そうした細かいデータをもとにして、それぞれの顧客をフォローしていかなければ、いけないってこと。

だからといって、紙のカードに顧客データを書き込んでいたのでは、問題も多い。お客さんのデータが書かれたカードを探し出すのも一苦労だし、内容を追加するなんてことになると、書いたり消したりでデータがグチャグチャになる恐れもある。

といって、大がかりなパソコンを導入して、いきなり顧客管理ソフトウェアを買ってくるのも考えものだ。美容院用に項目を設定したりするのは大変だし、そもそもコンピューターの操作からしておぼつかない。第一、ハードウェア、ソフトウェアともにお値段が高くて、気軽に手も出せない。

美ジネスNOTEは、そんな不満を持っている美容院にピッタリの、顧客管理ソフトウェア。それでは、この美ジネスNOTEの〝非常識〟ぶりを、順を追って眺めていくことにしよう。

操作に必要なキーもソフトで解説

本体にディスクをセットして電源を入れると、写真1のようなオープニング画面が現われる。はじめてパソコンを使う人は、〝ホントにこれ、さわって大丈夫だろうか〟と心配になるのが普通だ。ところが美ジネスNOTE では、ちゃんとそうした事態を見越していて、自動的に写真2の操作説明などが表示されるので安心だ。

まずは画面にキーボードのグラフィックが表示され、その中から操作に必要なキーが順番に説明されていく。画面のメッセージどおりにキーを押していくだけで、概要が摑めるようになっているわけだ。文字も大きくて見やすいし、ソフトウェアの操作そのものも簡単にできている。さらに、漢字の入力方法がわからなければ、その練習までできるように工夫されているのだ。

ここまで終えたら、いよいよ顧客管理開始。メインメニューには、

①顧客カルテを呼び出し
　<参照や印刷をする>
②顧客カルテを呼び出し
　<データの追加や変更>
③新しいお客様のカルテを作って
　登録する
④すべての作業を終わる

と、4つの項目が並んでいる。

単に、いままで入力された顧客データを見るだけならば、①を選ぼう。顧客カルテは、最初から順番に見ていくこともももちろんできるのだけど、

・お名前
・ご住所
・電話番号
・誕生日
・ご来店記録から呼び出し

の5つの条件から、ランダムに探し出すこともできる。

実際に使ってみて、けっこう便利だと感じたのが、最後の〝ご来店記録から呼び出し〟というもの。いままでの来店記録の中から任意の日付を指定して、その日に来店されたお客さんを探すこともできるし、指定した日付からあとに、来店していないお客さんを探すこともできる。

とくに、2番目の探しかたを使えば、〝昔は毎月きていたのに、最近こないなぁ〟というお客さんをピックアップして、ダイレクトメールを出したり、電話をしたりもできる。商売繁盛のためにも、なかなか役に立つ工夫だ。

では、どんな情報が検索されてくるのだろうか。あたり前のこと

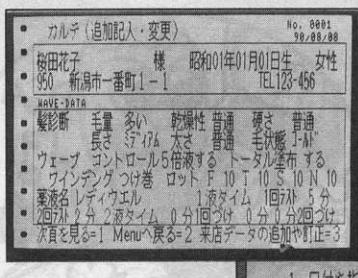
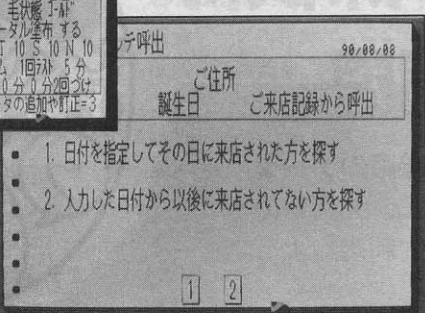



写真3
⬅⬇顧客カルテは、こんな具合に表示される。来店記録から任意の日付を指定して、データを検索することもできるのだ。

だけど、お客さんの名前。それから生年月日、性別、電話番号など。ここまではどんな顧客管理のソフトウェアを使っても、サポートしていることだ。

次が、いかにも美容院向き。写真3のように、髪の硬さ、太さなどのデータや、どんな薬液を使ったかなどの美容カルテが表示される。印刷することも、もちろんできるから、ちょっとしたデータベースが簡単に作れるわけだ。

ひとりひとりの顧客データに記録されるのは、この美容カルテと、いままでの来店記録。といっても、いつ来店したかだけでなく、何にいくら使ったかというデータまで、保存されている。

髪型の画像をビデオから取り込もう

これだけのデータだけでも、美容院の顧客管理にはとても役にたつのだけど、美ジネスNOTEにはさらに強力な〝必殺ワザ〟がある。

これは、美ジネスNOTEを使うすべての美容院が、かならずしも利用するというわけではないだろう。でも、機能の奥の深さを知るにはいいものだ。

それは、お客さんの髪型（というよりお客さんの顔）を、ビデオカメラを使って美ジネスNOTEに取り込む機能。どういう髪型に仕上げたかなんていうのは、いくら文字で〝○○スタイル〟、〝××カット〟などと書いたところで、細部までは書ききれるものではない。第一文字を読んだだけでは、イメージがわかないものね。

そこで、デジタイズ画像（正確にはMSX2+の自然画画像）の登場となるわけだ。ビデオカメラで撮影したお客さんの髪型を、ソニーから発売されているビデオデジタイザー「HBI－V1」（価格２万9800円［税別］）を使って、フロッピーに取り込めば、その画像データを美ジネスNOTEの中から利用できる、という寸法だ。

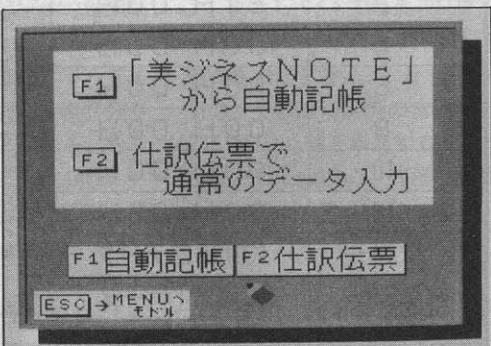



写真4
➡美容院向けに改良された財務ノートの画面。美ジネスNOTEで入力したデータを、簡単にコンバートして使うことができる。

面倒なデジタイズの操作は、ビデオデジタイザーに付属のソフトウェアにまかせておけば安心。また、デジタイズ画像のファイルは大きなものになるけど、顧客データとはべつのフロッピーに記録するので、美ジネスNOTEのデータ管理に支障が出ることもない。

お金のデータは財務ノートで管理して

このほかの機能も見ていってみよう。顧客カルテ管理とならぶ美ジネスNOTE の大きな機能が、財務管理に関するものだ。

まずメインメニューから、
②顧客カルテを呼び出し
<データの追加や変更>
を選ぶと、顧客カルテに新しいデータを追加することができる。新規のお客さんが来店した場合には、あらかじめメニューから、
③新しいお客様のカルテを作って登録する
を選んで作業をすませておこう。

データを追加するには、カルテ番号かお客さんの名前を指定して、顧客カルテを選択することで行なう。画面に目指すカルテが表示されたら、メッセージにしたがってデータを入力していこう。すでに記入されているデータを変更することもできるし、今回どのようなことをお客様にしてあげたかなどを、追加記入することもできる。主な項目は、パーマ、セット、カット、ヘアダイ、トリートメント、シャンプー、ブロー、メーク、着付けなど。テンキーを使って番号を選択すればいい。

そして最後に料金の計算をして、ひとりのお客さんについてのデータ入力は終わり。計算はふつうの電卓を扱うように、〝＋－＊／〟などのキーを使ってできる。

スーパーマーケットなどでよく目にするレジスターだと、金額そのものの集計（たとえば１日の総売り上げなど）はできても、顧客単位のデータは保存できない。ところが、美ジネスNOTEを使えば、その点バッチリというわけだ。

そして、さらに強力な機能として、ここで入力された金額のデータは、同じエル・ウッドから発売されている財務会計ソフト『財務ノート（価格１万9800円［税別］）』に転送することができる。この財務ノートは、前にＭマガで紹介したこともあるので、覚えている人も多いと思うけど、とても使いやすく作られた財務会計ソフト。税務申告に使う損益計算書や貸借対照表などはもちろんのこと、各種帳簿も作ってくれる。

じつはこの財務ノートは、工業用、商業用など、業種別に設定項目を違えたシリーズとして発売されていた。そして、美ジネスNOTEの発売を期に、美容院向きのものも発売されたわけだ。写真４を見てもらえばわかるように、各種の項目が美容院用になっている。

さて、美ジネスNOTEで入力した金額のデータを、そのまま財務ノートに転送できるということは、美ジネスNOTEと財務ノートの両方のソフトウェアで、２回データを入力しなくても済むということ。ふたつのソフトウェアを合わせて購入しても３万円弱。どうせなら奮発して、ふたつを組み合わせて使うといいだろう。

汎用の財務会計ソフトや顧客管理ソフトは、ほかのパソコン用にもたくさん発売されている。でも、美容院にマトを絞って、しかも１万円を切る低価格というのは、この美ジネスNOTE だけだろう。高価な16ビットパソコンに目移りする前に、ちょっと試しに使ってみてはいかがかな？

問い合わせ先
〒959-12
新潟県燕市中央通り5-2
エル・ウッド
☎0256-63-7249
または 66-2973

MSX2+テクニカル探検隊

FM音源のデータ構造だ

FM音源に関する記事もこれで3回目。今月はFM音源のデータ構造と、実際に音源データを指定する方法を説明する。先月号のマシン語でFM音源を操作するプログラムと合わせて利用しよう。

FM音源のデータを作ってみよう

先月号では、FM-BIOSをマシン語から呼び出して、音を出すためのプログラム例を紹介した。そこで今月は、そのプログラムを使って演奏するための、FM音源のデータの作り方を説明しよう。

FM-BIOSのデータ構造を要約するなら、大きな配列ということになる。配列の中にあるそれぞれのデータ位置は、配列の先頭からのバイト数で数えられ、〝オフセット〟と呼ばれている。ただし、配列の先頭のオフセットは0だ。また、配列の先頭は〝0バイト目〟、その次は〝1バイト目〟というように、呼ばれることもある。

右の表1に掲載したのは、6楽器音+1打楽器音のデータ構造と、実際のデータ例を示したもの。これを見てもらえばわかるように、データ本体は配列の末尾の方に並べられ、配列の先頭の14バイトには、それぞれのデータが置かれるオフセットが書き込まれている。

順番にデータ構造を説明していくと、まず0バイト目と1バイト目(オフセット0と1)は、打楽器音データが置かれているオフセットで、かならず14が書き込まれる。この値をCPUのZ80が理解できるように、下位バイト、上位バイトの順に2バイトで表わすと、それぞれ0EH、00Hとなる。

続く2バイト目から13バイト目(オフセット2~13)には、楽器音のチャンネル1~6までのデータのオフセットが置かれる。もしもこのときに、オフセット0が指定されれば、そのチャンネルは使われないというわけだ。

たとえば表1のデータ構造例では、2バイト目と3バイト目(オフセット2と3)に、21Hと00Hが書かれている。これが意味するのは、楽器音のチャンネル1の音源データが、オフセット33以降に置かれているということだ。そして4バイト目から13バイト目(オフセット4~13)には、00Hが書き込まれているので、楽器音のチャンネル2~6は使われないことがわかる。

先月号では、C言語のプログラムの中にテストデータを埋め込んだので、データの長さを数えてオフセットを指定する必要があった。しかし、よく考えてみると、以下のようなアセンブラーのプログラムで、音源データを作るほうが簡単だったかもしれない。参考までに書いておくと、

```
FMDATA:
  DW  14
  DW  CH1-FMDATA
  DW  CH2-FMDATA
  DW  CH3-FMDATA
  DW  CH4-FMDATA
  DW  CH5-FMDATA
  DW  CH6-FMDATA
```

表1 6楽器音+1打楽器音のデータ構造

オフセット	内容
0	打楽器音データのオフセット(注1)
2	楽器音1データのオフセット(注2)
4	楽器音2データのオフセット(注2)
6	楽器音3データのオフセット(注2)
8	楽器音4データのオフセット(注2)
10	楽器音5データのオフセット(注2)
12	楽器音6データのオフセット(注2)
14	打楽器音データ
(注3)	楽器音1データ
⋮	⋮
(注3)	楽器音6データ

(注1) かならず12H、00Hの2バイトを書き込む。
(注2) 楽器音データの開始位置の、この表のデータの先頭からのバイト単位のオフセットを、それぞれ下位バイト、上位バイトの順に指定する。また、使わないチャンネルに対しては0を指定する。
(注3) オフセットで指定された場所に楽器音データが置かれる。

6楽器音+1打楽器音のデータ構造の例

オフセット	内容
0	0EH 00H
2	21H 00H
4	00H 00H
6	00H 00H
8	00H 00H
10	00H 00H
12	00H 00H
14~	打楽器音データ
33~	楽器音1データ

これは6楽器音+1打楽器音のデータ構造の例。14~32バイト目までに打楽器音の音源データが、32バイト目からは楽器音の第1チャンネルの音源データが置かれ、楽器音の第2~6チャンネルは使われていない。

```
　DB　打楽器音データ……
CH1:
　DB　チャンネル1データ……
CH2:
　DB　チャンネル2データ……
（以下、CH6 まで同様）
```

ということになる。このプログラムなら、ソースリストをアセンブルするときに、MSX-DOSのアセンブラー(M80)がオフセットを自動的に計算してくれるからだ。

もっとも、このプログラムをそのまま実用として使うことはできない。BASIC言語におけるPLAY文の役割を果たすような、ミュージック・マクロ・ランゲージ(MML)を、FM-BIOSの音源データに変換するためのプログラムが、必要になるだろう。

さて、打楽器音なしで9楽器音を演奏する場合は、表2に掲載したようなデータ構造になる。基本的には、6楽器音＋1打楽器音のデータ構造と同じで、まず0バイト目から17バイト目(オフセット0〜17)までに、楽器音のチャンネル1〜9の音源データが書き込まれたオフセットを指定する。もしも00Hが指定された場合は、該当するチャンネルは使われないということだ。

また、チャンネル1の音源データは、かならず18バイト目（オフセット18）からはじまることになるので、チャンネル1のデータのオフセットには、12H、00H（10進数で18）の値がいつでも書き込まれている。

なお、これは余談になるけど、FM-BIOSは、音源データの先頭が0EHであるか12Hであるかによって、打楽器音の有無（つまり6楽器音＋1打楽器音か、9楽器音のみか）を決めている。だから、打楽器音のデータはかならず14バイト目(オフセット14)から、打楽器音がない場合にはチャンネル1の楽器音データがかならず18バイト目(オフセット18)から、はじまる必要があるようだ。

打楽器音のデータを指定するには

右下の表3に掲載したのが、打楽器音データの詳細だ。ここでは、5種類の打楽器を〝BSTCH〟のアルファベットで、音のデータを2進数でそれぞれ表わしている。

まずは次のような2バイトのデータで、打楽器ごとの音量を指定してみよう。

```
101BSTCH
0000VVVV
```

このとき、BSTCHの5ビットの列には、音量を指定したい打楽器を1、そうでないものを0で指定する。また、VVVVの部分には、音量を指定する0〜15の値（実際には2進数の値）が入る。ただし、このときの〝音量〟は、最大音量に対する減衰量を指定するので、0なら最大の音が、15なら最小の音が出るので注意しよう。

たとえば、バスドラムの音量を0、スネアドラムとシンバルの音量を1に設定するには、

```
10110000
00000000
10101010
00000001
```

と指定すればいい。

音量の指定が終わったら、次に打楽器ごとの音長を指定しよう。ただし、打楽器音自体の長さは常に一定なので、この場合の〝音長〟とは、音を出してから次の音を出すまでの間隔を指している。

```
001BSTCH
```

によって、打楽器の種類が指定され、次の1バイトで音長(255までの値)を指定する。もし255以上の音長を指定するには、まず255を書き、その次に実際の音長から255を引いた値を指定する。この値が255以上ならば、同様の操作を繰り返せばいい。たとえば、

```
00110000
11111111
00000000
```

はバスドラム、音長255を表わし、

```
00110010
11111111
11111111
11111111
11101011
```

は、バスドラムとシンバル、音長1000を表わしている。

FM音源の仕様書には〝音長〟の単位が書かれていなかったけど、テストデータで実測した結果、音長の単位はタイマー割り込みの周期と同じ、60分の1秒だった。

表2　9楽器音のデータ構造

オフセット	内容
0	楽器音1データのオフセット(注1)
2	楽器音2データのオフセット(注2)
⋮	⋮
16	楽器音9データのオフセット(注2)
18	楽器音1データ
⋮	⋮
(注3)	楽器音9データ

(注1) かならず12H、00Hの2バイトを書き込む。
(注2) 楽器音データの開始位置の、この表のデータの先頭からのバイト単位のオフセットを、それぞれ下位バイト、上位バイトの順に指定する。また、使わないチャンネルに対しては0を指定する。
(注3) オフセットで指定された場所に楽器音データが置かれる。

表3　打楽器音のデータ

b_7	b_6	b_5	b_4	b_3	b_2	b_1	b_0
1	0	1	B	S	T	C	H
0	0	0	0	音量(0〜15)			
0	0	1	B	S	T	C	H
音長(1〜255)							

B　バスドラム
S　スネアドラム
T　タム
C　シンバル
H　ハイアット

打楽器音のデータの例

```
10110000　バスドラム
00000000　音量0
10101000　スネアドラム
00000001　音量1
00110000　バスドラム
00010100　音長20
00101000　スネアドラム
00010100　音長20
00101000　スネアドラム
00010100　音長20
00101000　スネアドラム
00010100　音長20
11111111　データ終了
```

打楽器を選択するには、BSTCHと書かれた5ビットについて、それぞれ1か0を指定する。音量は最大音量に対する減衰量を、音長は音を出してから次の音を出すまでの間隔を表わしている。

楽器音のデータを指定してみよう

右の表４に掲載したのが、楽器音のデータの詳細だ。このデータの中には、表の１バイトの値だけで意味を持つものと、続く１バイトまたは２バイトの値との組み合わせで、意味を持つものがある。

楽器音データを指定する順番は、音量、音色、サスティン、レガート、Ｑ（クオンティティー）の順だ。

音量の指定は打楽器のデータと同じで、最大音量からの減衰量で表わす。つまり、０で最大の音が、15で最小の音が出るという具合。

サスティンは、楽器音の減衰を調整するためのものだ。楽器音のエンベロープは７月号でも説明したように、〝ADSR〟という値で決定される。繰り返すなら、Ａはアタック（立ち上がりの速さ）、Ｄはディケイ（減衰）、Ｓがサスティン（持続の強さ）、Ｒがリリース（消える速さ）の略だ。

OPLL内蔵音色の〝ADSR〟は、音色ごとに固定されている。でも、サスティンをオンにすると、リリースが遅くなって、音が伸びる。さらに、サスティンはチャンネル別に指定可能なので、チャンネル１と２の両方にギター音を割り当て、チャンネル１だけのサスティンをオンにするというような、細かい工夫も可能だ。

レガートをオンにすると、ひとつの音符と次の音符との音がつながる。ただし、レガートを使いすぎると曲のメリハリがなくなるので、一部分のチャンネルのみのレガートをオンにするような工夫が必要だろう。

Ｑに指定できる値は１～８で、音符の長さと実際に音を出す長さの比を表わしている。たとえば、〝Ｑ＝６〟で音符の長さが80ならば、〝80×６÷８＝60〟の長さの音が出て、〝80×（８－６）÷８＝20〟の休みが入る。

以上の、レガート、サスティン、Ｑに指定する値の組み合わせで、音符のつながり方、つまり曲の滑らかさが決まるわけだ。

次に、音符ごとの音階と音長を指定する。01H～5FHまでの１バイトの値が音階を表わし、その次の１バイトが音長を表わしている。たとえば、

25H,14H

の２バイトのデータは、それぞれオクターブ４のＣと、音長20を表わしている。また、255以上の音長を表わす方法は打楽器の場合と同様で、たとえば、

29H,FFH,FFH,FFH,EBH

の５バイトのデータは、オクターブ４のＥと、音長1000を表わしているわけだ。

OPLLドライバーでできないこと

FM-BIOSが持つ機能の中で、タイマー割り込みにより呼び出されて与えられたデータを、自動的に演奏するものを、〝OPLLドライバー〟と呼ぶ。

ここでは、このドライバーを利用して、BASICの

CALL PITCH
CALL TEMPER
CALL TRANSPOSE

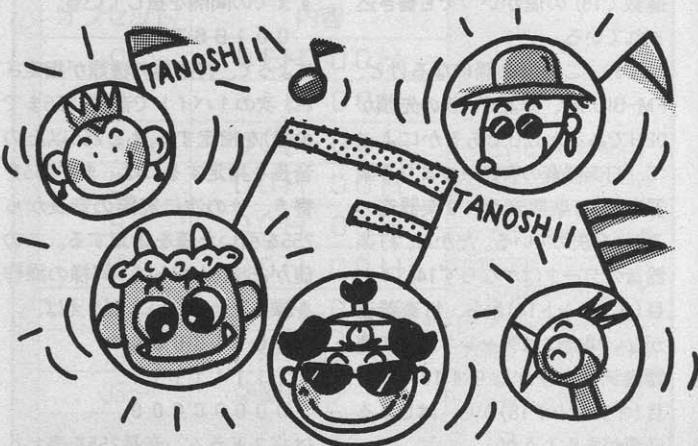
と同じ機能を実現する方法を、解説するつもりでいた。ところが、FM-BIOSの開発元に問い合わせてみたところが、〝自分でやってください〟とのこと。つまり、自分でOPLLのレジスターを書き換えないと、できないことが判明してしまったのだ。

結局、OPLLドライバーを使った場合は、12平均率でＡが440ヘルツの標準的な音律でのみ、演奏が可能だということ。BASICがサポートするMMLには、音量を細かく設定する機能と、音源チップのレジスターに値を書き込む機能があるけど、FM-BIOSのドライバーで同じことをするのは不可能なのだ。また、ゲームのバックグラウンドに音楽を鳴らしながら、効果音を

表4 楽器音のデータ

値	意　味
01H	オクターブ1のC、続く1バイトが音長
⋮	⋮
5FH	オクターブ7のB♭、続く1バイトが音長
60H	音量0（最大音量）
⋮	⋮
6FH	音量15（最小音量）
70H	音色 0（ROM内蔵音色またはユーザー指定音色）
71H	音色1（バイオリン）
	⋮
7FH	音色15（エレキベース）
80H	サスティン・オフ
81H	サスティン・オン
82H	続く1バイト（00H～3FH）がROM内蔵音色番号
83H	続く2バイト（下位、上位の順）が音色データの番地
84H	レガート・オフ
85H	レガート・オン
86H	続く1バイト（01H～08H）がQ
FFH	データ終了

楽器音のデータの例

68H	音量8
73H	音色3（ギター）
81H	サスティン・オン
84H	レガート・オフ
86H, 06H	Q=6
25H, 14H	オクターブ4のC、音長20
27H, 14H	オクターブ4のD、音長20
29H,FFH,FFH,FFH,EBH	オクターブ4のE、音長1000
FFH	データ終了

出すことも困難だ。

こうして考えてみると、FM音源を使いやすいものにするには、いま述べたような機能を追加したドライバーと、MMLをそのドライバーのデータに変換するプログラムか必要になりそうだ。これまでのテクニカル探検隊の連載記事と、あとで紹介するFM音源に関する参考書があれば、必要な情報はそろうハズ。ぜひとも、読者からの投稿プログラムを期待したい。

音色データを追加してみよう

FM音源のLSI (OPLL) には、15種類の、それをコントロールするFM-BIOSのROM には、48種類の音色データが用意されている。けれども、表5に掲載したようなデータ構造で、さらに音色を追加することもできるのだ。

この8バイトの音色データは、FM音源のLSI (OPLL) のレジスター0～7に、そのまま書き込まれる。7月号で紹介したBASICの、

CALL VOICE

CALL VOICE COPY

に使われる32バイトのデータと、形式が異なることに注意しよう。

OPLLの内部では、各チャンネルごとの音色が、0～15の値で指定されている。このとき、音色0はOPLLのレジスター0～7までで設定される、オリジナル音色を表わしている。つまり、自作の音色データまたは、FM-BIOSのROMに内蔵された音色データは、同時に1種類のみ使えるわけだ。

このことは、音色の数の制限により発生したこと。チャンネル数の制限ではない。だから、たとえばチャンネル1と2に自作の音色を割り当て、チャンネル2～4にOPLLに内蔵された音色を、割り当てることも可能なのだ。

音色データの内容を解説していると、それだけで1冊の本が書けてしまうので、今回は割愛。そのかわり、参考書を紹介する。

『MSX2+パワフル活用法』
杉谷成一著・アスキー出版局刊

ただし、この本の152ページにある表4.7は誤りで、正しくはレジスター3のビット5が空きで、ビット3がDMだ。

サンプルデータを解説するぞ

それでは最後に今月のまとめとして、実際にデータを指定した例を紹介しよう。右のリストは、先月号にも掲載したプログラムリストの一部分だ。

まず一番上の部分では、チャンネルごとのデータのオフセットを指定している。打楽器音のデータが14バイト目から、楽器音チャンネル1のデータが33バイト目からはじまり、チャンネル2～5は使われないことを表わしている。

リストの中央の部分は、打楽器音のデータだ。まず、全部の打楽器の音量を8に設定しているぞ。〝FM_RVOL〟の値は〝0xa0〟で、これに31を加えると〝0xbf〟、つまり全打楽器の音量指定になるわけだ。引き続きバスドラムを音長20で、スネアドラムも音長20でというように、順番に音を指定していく。〝FM_END〟の値は〝0xff〟で、データの終わりを表わしている。

リストの下半分は、楽器音チャンネル1のデータだ。まず音量8、音色3 (OPLL 内蔵のギター)、サスティン・オン、レガート・オフ、Q=6を指定する。そして、〝ドレミファソラシド〟を各音長20で鳴らし、〝FM_END〟までできたら終わりだ。このとき、音階を直接0～95までの数値で指定すると不便なので、12音階とオクターブの値をわけている。たとえば、

FM_04+FM_D

によって、オクターブ4のDを指定するわけだ。〝FM_04〟の値は36で、〝FM_D〟の値は2だから、これらを足すとオクターブ4のDを表わす38になる。

なお、アセンブラ(M80)でテストデータを作るためには、次のように定数を定義すると便利だろう。

```
FM_C     EQU 0
FM_CS    EQU 1
  ⋮
FM_VOL   EQU 60H
  ⋮
```

そして音量を、

DB FM_VOL+8

のように。同じく音階を、

DB FM_04+FM_C

のように指定する。

表5 音色データ

	b_7	b_6	b_5	b_4	b_3	b_2	b_1	b_0	
0	AM	VIB	EGT	KSR	Multiple				Op.0
1	AM	VIB	EGT	KSR	Multiple				Op.1
2	KSL(Op.0)		Total LEVEL MODELATER						
3	KSL(Op.1)		空き	DC	DM	Feedback			
4	Attack(Op.0)				Decay(Op.0)				
5	Attack(Op.1)				Decay(Op.1)				
6	Sustain(Op.0)				Release(Op.0)				
7	Sustain(Op.1)				Release(Op.1)				

Op.0はモジュレーター・オペレーター、Op.1はキャリアー・オペレーターを表わす。この8バイトが、OPLLのレジスター0～7に書き込まれる。詳細は『MSX2+パワフル活用法』(アスキー刊)を参照。

List 楽器音のサンプルデータ

```
#define TESTLENGTH      20
#define TESTTIMES       4

static  char    fmdata[] = {
        14, 0,
        33, 0,
        0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,

        FM_RVOL + 31, 8,
        0x30, TESTLENGTH,
        0x28, TESTLENGTH,
        0x28, TESTLENGTH,
        0x28, TESTLENGTH,
        0x30, TESTLENGTH,
        0x28, TESTLENGTH,
        0x28, TESTLENGTH,
        0x28, TESTLENGTH,
        FM_END,

        FM_VOL + 8,
        FM_INST + 3,
        FM_SUSON,
        FM_LEGOFF,
        FM_Q, 6,
        FM_04 + FM_C, TESTLENGTH,
        FM_04 + FM_D, TESTLENGTH,
        FM_04 + FM_E, TESTLENGTH,
        FM_04 + FM_F, TESTLENGTH,
        FM_04 + FM_G, TESTLENGTH,
        FM_04 + FM_A, TESTLENGTH,
        FM_04 + FM_B, TESTLENGTH,
        FM_05 + FM_C, TESTLENGTH,
        FM_END
        };
```

ここでは、各チャンネルごとのオフセットを指定している。

これは打楽器音のデータ。はじめに全体の音量を設定したあとで、それぞれの楽器の音長を指定していく。

これは、楽器音チャンネル1のデータ。このリストでは、チャンネル2～5は使われていないのだ。

ピンポンピンポ〜ン！　正解でーす

ハードウェア事始め

関　鷹志

今月も、前回に引き続いてMSX標準インターフェースボードを用いた製作です。8人まで使える、早押しのクイズマシンに挑戦してみましょう。ピンポーンとかブーなどのお馴染みの効果音も、出るようになっています。

早押しクイズマシンだ！

〝夏〟というとみなさんは何を連想しますか？　私の場合は、夏の甲子園、かき氷、灼熱の太陽、爆音轟くレース場、ハイレグの美女、と妄想、失礼、想像は尽きません。しかし、やはり夏というと、クイズの季節です（かなり強引な展開ですが、今月のネタに振るためです……）。

夏というと、毎年恒例の日テレ『アメリカ大陸横断ウルトラクイズ』の予選が東京ドームで開催される時期です。この予選出場者募集と、7月号の〝MSXで早押しクイズに挑戦だ！〟の記事を見て、触発されて作ったのが、このMSX早押しクイズマシンです。

機能的にいうと、8人までが同時に使えて、クイズの問題番号を示すLEDディスプレー2桁が付いているというシロモノです。もちろん、クイズになくてはならない〝ピンポ〜ン〟とか〝ブーッ〟という効果音も、しっかり出るようにしてあります。

今月のハード製作にも、6月号で紹介した標準インターフェースボードが必要となります。まだ作ってない人は、6月号を大急ぎで引っ張り出してきて、インターフェースボードを作ってから、取り組んでください。なお、標準インターフェースボードのプリント基板サービスも現在継続して行なわれているので、詳しくは本文の最後をご覧ください。

今まで、このプリント基板サービスにはたくさんの応募をいただきました。そのため、当初予想していた数を大幅に上回りそうなのです。すでに応募された方には、8月上旬から順次発送を行なっていきますが、在庫が切れた場合には、約1ヵ月ほどかかってしまいます。これから応募される方は、この点をご承知おきください。

必要な機能は？

8人対応の早押しクイズマシンというと、当たり前のことですが、押しボタンスイッチが8個あります。つまり8個分の押しボタンスイッチ入力回路が必要となります。また、押した人が誰なのか、見ている人たちにもわかる〝何か〟が必要です。その何かとは、場合にもよりますが、たんなるランプだったり、パトカーランプのようなものだったり、電動ハット（ほら、ウルトラクイズ見ている人だったらわかるでしょ？）かも知れません。

⬆MSXを利用した早押しクイズマシンを、このように手軽に製作することができます。

いちおう、どんなものにでも対応できるように、今回は人数分のリレー駆動回路を用意しました。リレーは接点出力なので、規定容量内の電気製品を動作させることができます。

また、クイズに参加している人が、今は何問目かが一目でわかるように7セグメントLED表示器を付けてみました。これらの回路はまったく独立しているので、必要を感じない人は省略可能です。

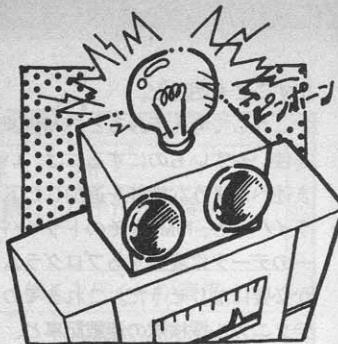
なおプログラム自体は、簡単なBASICプログラムのみで書いてありますし、ハードウェア自体は簡単にアレンジできる構成になっているので、自分だけのオリジナルに仕立てることも簡単です。

使用する部品について

今回使用する部品は、ICが3個、トランジスターモジュールが2個、7セグメントLEDが2個、リレーが8個、34ピンコネクターが1個、抵抗器が22本、そしてコンデンサーが3本です。また、強烈な打鍵にも耐えられる押しボタンスイッチが8個必要になります。基板は、サンハヤトのICB93を使いました。

74LS540は、バッファーICで、8回路分のインバーター回路が入っている20ピンのICです。今回はこのICを、押しボタン入力回路の一部に使用しています。これは、CMOSの74HC540を代わりに使用しても問題はありません。

なお、ここでは問題ありませんが、74HC540は74LS540とは一部動作特性が異なっているので、回路によっては注意が必要です。

74LS247は、7セグメントLEDドライブ用のICです。4ビットのBCDコードを入力してやることによって、それに対応するLEDの字体を点灯するようになっているものです。字体の好みによっては、74LS47を使用してください。数字の〝6〟と〝9〟の字体が異なっているだけで、ピン番号はまったく同じになっています。

これらのICに使用できるLEDは、アノードコモンタイプです。今回は、前回と同じく東芝のTLR306を使いました。とくにこの型番にこだわる理由はありません。ただ、製品が違えば、内部回路が若干異なったり、ピン番号が異なっているので、それぞれ注意して置き換えて使ってください。

TD62003は東芝のダーリントントランジスターアレーで、同じ回路が7回路入っているものです。パッケージは普通のICと同じようなDIPの16ピンタイプです。外付け部品なしで、リレーなどをドライブすることを考慮して、サージ電圧吸収用のダイオードや、5ボルト動作のデジタル回路との接続のために入力抵抗器（2.7キロオーム）が最初から内蔵されています。

入手できない場合は、他メーカーで代わりに使えるものがいくつかあります。もともとTD62003は、スプレーグ社のULN2003のセカンドソース品なのです。ただし、通常のデジタルICとは違って、すぐにはセカンドソースだとはわからないような型番の付け方をしているので、注意が必要です。三菱のM54523、モトローラのMC1416、三洋のLB1233といったところが同様に使うことができます。

そのほかに必要な部品

リレーはオムロンのG2E-187P-Mという型番のリレーのDC5ボルト用を8個用いました。このリレーは比較的安くて（1個250円程度）、大きな電流がコントロールでき、ICピッチの足間隔なので配線がしやすく、また入手が確実です。リレー1個あたりの消費電流は約80ミリアンペアと大きめです。今回の用途の場合は、同時にリレーがONになることはないのでいいのですが、MSXの電源の容量規格（＋5Vは1スロットあたり300ミリアンペア）からすると、あまりたくさんのリレーを同時にONすることは避けた方が賢明なようです。どうしてもたくさんのリレーを同時に動かしたい場合は、消費電流の小さい高感度のものを選ぶとか、外付け電源を用意するなどの工夫が必要です。

コネクターはいつものとおり、34ピンのフラットケーブル用のものです。このコネクターと、MSX標準インターフェースボードをつなぐコネクター付きフラットケーブルも事前に用意しておいてください。

抵抗器は、7セグメントLEDの電流制限用のものが14本と、押しボタン回路用に8本使っています。LED用も押しボタン用も470オームを使用することができます。

7セグメントLED用には、この抵抗で約10ミリアンペアの電流が流れます。10ミリアンペアといっても、LEDが88を表示していると、LEDだけで140ミリアンペアもの消費電流になってしまいます。

押しボタン回路用の470オームは、プルアップ抵抗として用いていますが、実際はもっと大きな値でも実用上は問題ないはずです。接点である押しボタンスイッチには、ある程度の大きな電流を流すようにしないと、接点が酸化しやすくなり、誤動作しやすくなるといわれています。だいたい、とくに最小電流値の記載がカタログにないようなスイッチには、5～10ミリアンペアを流しておけば大丈夫だといわれています。

今回は、パーツショップでアーケードゲームに使われているものと同等のもの、という触れ込みのスイッチを購入して使用してみました。個別にプラスチックのケースに入れるといいでしょう。

回路の基本的な動作

今回は、標準インターフェースボードのPA0～PA7とPC0～PC7を出力ポートに、PB0～PB7を入力ポートに設定して使うようにしています。この設定はソフトウェアにて行ないます。まずは、この先端に接続されるリレードライブ回路などの動作を説明していきましょう。

PA0～PA7には、7セグメントLED用デコードICである74LS247が2個接続されています。数字表示用に、74LS247を複数並べて使うような場合には、最上位桁の、74LS247のRBI端子はGNDに接続し、そのほかの桁のRBI端子は前段のBI/RBO端子に接続して使います。こうすると、1桁の数字（つまり、0～9）を表示する場合、自動的に上のケタの0を表示しないようにしてくれます。これをゼロサプレス機能といいます。

LT端子はランプテスト用の端子で、この端子をGNDと接続すると、ほかの入力状態に関わらず、すべてのLEDのセグメントが点灯します。これで確実に接続されているかどうかを確認することができます。通常の使用状態においては、＋5Vに接続しておきます。

入力端子の〝1、2、4、8〟は順にPA0、PA1、PA2、PA3、もしくは、PA4、PA5、PA6、PA7と接続します。この入力端子に与えられる4ビットのコード（つまり16進数）によって、LEDにはそれに対応した数字が表示されます。出力端子であるA～GはLEDの各セグメントに対応させて、電流制限抵抗を介して、接続します。

74LS540を使った押しボタン入力回路は、とくに何の変哲もない回路です。押しボタンが押されると、74LS540の入力端子は通常HレベルだったのがLレベルに変化するので、入力ポートのPB0～PB7には押された瞬間にHレベルが与えられます。

押しボタンは壊れやすいので、頑丈なものを使うほうがいいでしょう

PC0～PC7はリレーをドライブするために用いています。トランジスターアレーであるTD62003を2個使っていますが、1パッケージに7回路分のリレードライブ回路が入っていますが、1回路分足りないために2個使っているのです。もし8人分対応ではなく、7人分までの対応でよければ、トランジスターアレーは1個ですみます。また、入手性がよくないのですが、8回路分が1パッケージになったTD62083（ULN2083：18ピン）を用いる方法もあります。

リレーとトランジスターアレーの間には大きな電流が流れるので、なるべく近くに配置して、短い距離で接続するようにしましょう。

デバック用PIOモジュール

今回に限らず、今後の製作記事にも標準インターフェースボードはどんどんと利用していきます。この標準インターフェースボードに使われている中心的なLSIは、PPI（ペリフェラルパラレルインターフェイス）と呼ばれるものです。これはインテル社のi8255Aがオリジナルですが、各社からセカンドソースが発売されています。

そういったチップメーカー以外のところからも、ちょっと変わったPPIを発売しているところがあります。イビデン産業株式会社から発売している、デバッグ用PIOモジュールです。これは、同社のASIMという技術を使って作られた製品で、通常のDIPタイプのPPIとまったく同一ピン配置のハイブリッドICのようなものです。

基板上には、24個のLEDと、フラットパッケージのPPIと、LEDドライブ用のIC3個とコンデンサーが載っています。これを通常のPPIと差し替えて使うと、各ポートの状態がLEDのON/OFFでひと目でわかるようになってしまいます。PA0～PA7は赤、PB0～PB7は緑、そしてPC0～PC7は橙なので、見分けることも容易です。これ自体で、簡単な表示装置として利用することも可能でしょう。

定価5800円［税別］。LEDが光ることで、各ポートの状態が一目でわかります。

問い合わせ先

〒503
岐阜県大垣市日の出町1－1
イビデン産業株式会社
開発課通販室
☎0584-81-6134

回路のチェックをしよう

回路には、とくに難しい部分はありません。同じ回路が複数並んでいるだけのものです。リレー回路のまわりや、押しボタン入力回路の付近は、順番が入れ違っても、実際の動作に支障はありません。ただ、LEDのまわりの配線は、接続を間違えると表示がデタラメになってしまい、本来の用を足さなくなってしまいます。この部分に限らず、誤配線にだけはくれぐれも注意して、いつものとおり赤ペン片手にチェックしながら製作を進めていくようにしてください。

青ペンを持っての製作後の再チェックは、ちょっと休憩してからしたほうが間違いを発見しやすくなるでしょう。

これで完成です!

配線ミスがないことがわかったら、いよいよ標準インターフェースボードと接続します。標準インターフェースボードとの接続は、フラットケーブルで行なわれるので間違えることはないでしょう。

接続が終わったら、MSXコンピューター本体の電源を立ち上げます。電源が入るほんの一瞬だけリレーがカチッといったり、LEDがチカッと光ったりするかもしれませんが、単に電源を入れてソフトウェアを起動していない状態では何も起こらないはずです。LEDのセグメントがついていたりどれかリレーがONになりっぱなしになっていたら、異常の可能性があるので、大急ぎで電源を落として、再チェックしてください。

ここまで何ともないようでしたら、ハード的に壊れるといったことはまずないでしょうから、ソフトウェアを入力してください。

このソフトウェアは、BASICで作られている簡単なものなので、いまさら入力方法を説明するまでもないでしょう。

ただし、I/O命令であるOUT、INPを使っているので、場合によってはソフトが暴走することがあります。そのため、入力したらすぐにRUNさせずに、必ず一度セーブをしておいてください。

ソフトウェアについて

ソフトはBASICで書いた簡単なものです。最初にPPIのイニシャライズを行なっています。PA0〜PA7、PC0〜PC7を出力ポートに、PB0〜PB7を入力ポートに設定するのです。

押しボタンの読み込みは、1個ずつ順番にスキャンしていき、そのスキャンした瞬間に押されているとほかの処理に移るようになっています。厳密にいえば、同時にボタンを押した場合でも、スキャンしている行番号によって決定されることになるので、スキャン速度があまりに遅いと、とても同時打鍵検出と呼べるものにはなりません。スキャン数が多いほど、それは顕著に表われることになるわけですが、今回の8個程度では問題にはならないはずです。

最初に押したと判定された人のリレーだけがONになります。PB0にはPC0の、PB1にはPC1といった具合に対応しています。このリレーは本体のキーボード操作によって、OFFにできます。

クイズにつきものの特殊効果音は、PLAY文で発生させています。押しボタンを誰かが押したときに出るピンポンの音は、

PLAY"V15O4L4B18S0M6000GV0"

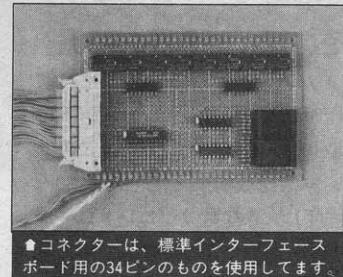
です。最後の音にはエンベロープがかけてありますが、このエンベロープ時間や音全体のトーンは、好みによって変えてみてください。

LEDは、問題番号を示すようにしてあります。LEDの問題番号だけを変える場合は、カーソルキーの↑と↓を使います。

正解の場合はカーソルキーの→を押してください。ピンポンピンポーンという音が出て、リレーがOFFになり、問題番号がひとつ繰り上がります。不正解の場合はカーソルキーの←を押してください。ブーッという音が出て、リレーはOFFになりますが、この場合は問題番号は変化しません。また、スペースキーを押すと、問題番号がクリアー、つまり1になるようになっています。

いろいろな応用例

今回のソフトは基本的な動作しか対応していません。LED表示装置も、ルーレットのようなものの代わりに使うことも考えられます。またリレー出力も同様に応用できるでしょう。あとは作るあなたの想像力と、プログラミングテクニックがモノをいうことになります。これからの秋の学園祭などで、ぜひ楽しく使ってほしいものです。

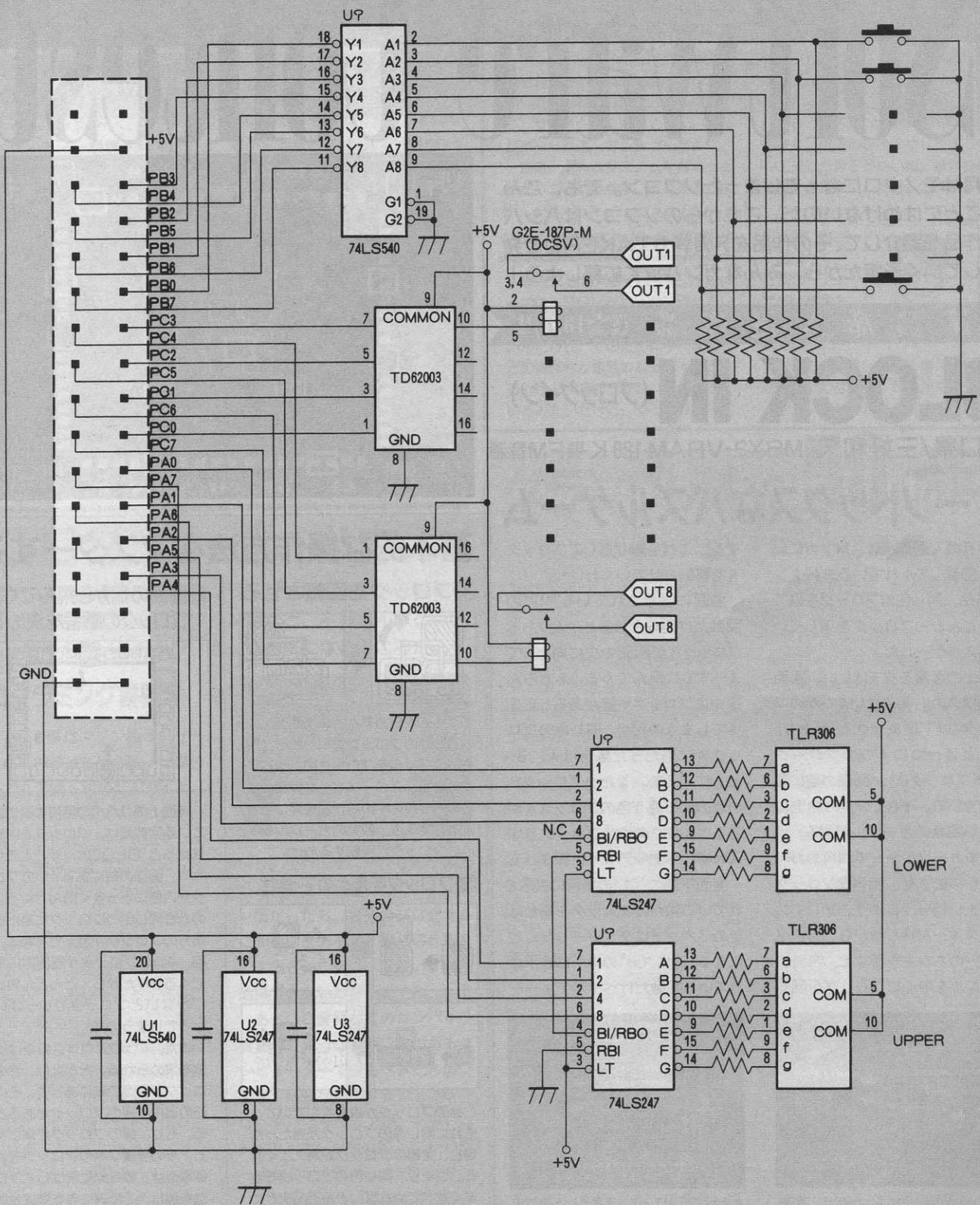
なお、先月号でもお知らせしましたが、標準インターフェースボードのプリント基板をお分けします。5枚未満ならば1枚2000円、5枚以上は1枚につき1800円です(送料込み)。希望者は現金書留で下記のあて先まで送ってください。発送は8月上旬から、到着順に行ないます。

⬆コネクターは、標準インターフェースボード用の34ピンのものを使用してます。

あて先
〒501-11
岐阜県岐阜市黒野307-1
アークビラK106
(株)データシステム
PPI基板 係

サンプルプログラム

```
10 'MSX QUIZ MACHINE
20 '  by Taka.S
30 OUT 3,&B1000010:' PA0-7:OUT/ PB0-7:IN/ PC0-7:OUT
40 CLS
50 ON STRIG GOSUB 500
60 STRIG(0) ON
70 PA=1:OUT 0,PA
80 PB=INP(1)
100 IF PB AND 1 THEN PC=1:GOTO 300
110 IF PB AND 2 THEN PC=2:GOTO 300
120 IF PB AND 4 THEN PC=4:GOTO 300
130 IF PB AND 8 THEN PC=8:GOTO 300
140 IF PB AND 16 THEN PC=16:GOTO 300
150 IF PB AND 32 THEN PC=32:GOTO 300
160 IF PB AND 64 THEN PC=64:GOTO 300
170 IF PB AND 128 THEN PC=128:GOTO 300
180 GOTO 80
300 'Hit
310 OUT 2,PC:'Relay control
320 PLAY"V15O4L4B18S0M6000GV0"
330 S=STICK(0)
340 IF S=1 THEN PA=PA+1:GOTO 420
350 IF S=3 THEN PA=PA+1:GOTO 400
360 IF S=5 THEN PA=PA-1:GOTO 420
370 IF S=7 THEN 600
380 GOTO 330
400 'CORRECT
410 PLAY "V15O4L64BGBGBGBGBL4S0M7000GV0"
420 OUT 2,0:'Relay off
430 FOR I=0 TO 300:NEXT
440 D=(PA¥10)*16+(PA MOD 10)
450 LOCATE 5,5:PRINT PA
460 OUT 0,D
470 GOTO 80
500 'LED count clear
510 PA=1
520 OUT 0,PA
530 RETURN
600 'WRONG
610 PLAY"V15O2L4S12M40EV0"
620 FOR I=0 TO 300:NEXT
630 OUT 2,0:'Relay off
640 GOTO 80
```

MSX早押しクイズマシン回路図
U?
74LS540
Y1
Y2
Y3
Y4
Y5
Y6
Y7
Y8
A1
A2
A3
A4
A5
A6
A7
A8
G1
G2
+5V
PB3
PB4
PB2
PB5
PB1
PB6
PB0
PB7
PC3
PC4
PC2
PC5
PC1
PC6
PC0
PC7
PA0
PA7
PA1
PA6
PA2
PA5
PA3
PA4
GND
G2E-187P-M
(DCSV)
OUT1
OUT8
COMMON
TD62003
GND
74LS247
BI/RBO
RBI
LT
N.C
TLR306
COM
LOWER
UPPER
Vcc
U1
74LS540
U2
74LS247
U3
74LS247

ソフトウェア コンテスト

Software Contest

今月はモノクロになってしまったソフコン。でも、こんなことにはめげないのだ。これからのソフコンはバシバシ作品を紹介して、その作品をドカドカTAKERUで発売していく予定だから、みんなガンバッて応募しよう！

第3席入選作品 賞金10万円

BLOCK IN（ブロックイン）

山口県/三好和久 MSX2・VRAM 128K 要FM音源

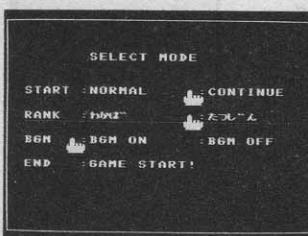
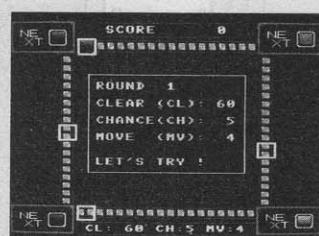
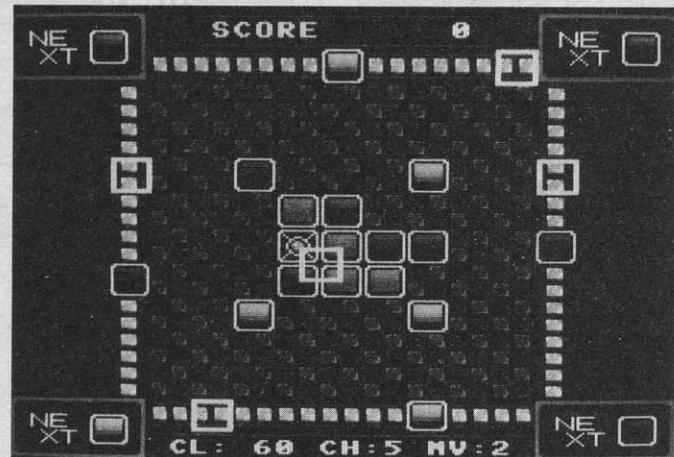
オーソドックスなパズルゲーム

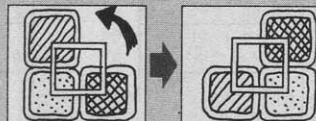
今月の入選作品は、Mマガにいつも応募してくれている三好クンの作品。同じ色のブロックを当てて、どんどんブロックを消していくパズルゲームだ。

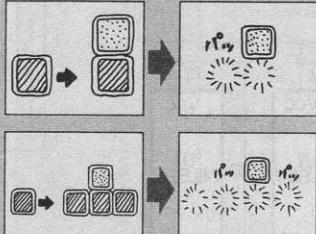
右上の写真を見てほしい。画面上のワクの内側にはいくつかのブロック（以下ブロックA）があり、それとはべつに4つのブロック（以下ブロックB）が画面の端に置かれている。そしてワクの内側には白い四角のカーソルがある。

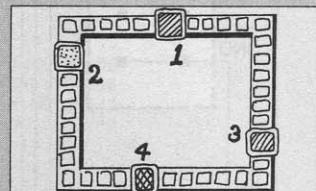
まずカーソルキーで四角のカーソルを移動させ、適当なブロックAの上に持ってこよう。そしてスペースキーを押しながら、カーソルキーの右か左を押すと、四角のカーソルを中心にブロックが回転する。これを繰り返してブロックAを移動させていくわけだ。

画面に表示されている〝MV〟の回数だけ回転させると、4つあるブロックBが画面中央に向かってまっすぐに飛んでくる。もちろん途中にブロックや壁があると止まってしまうのだが、同じ色のブロックAに当たった場合はA、B、ともに消える。また、ブロックBの目の前に違う色のブロックAがあると、ワクの中にブロックBが入れず、ペナルティーが課される。

画面下部の〝CL〟の場所に表示されている数だけブロックを消せば、そのラウンドはクリアーしたことになる。逆に〝CH〟の場所に表示されている回数だけペナルティーを

⬆もちろんコンティニューあり。若葉モード、達人モードのふたつがある。

⬆全部で10ラウンド。若葉モードでクリアーしたら、今度は達人モードに挑戦だ。

基本的な操作方法をマスターする

①ブロックを回転させる

ゲームを始めると、まず画面上にいくつかのブロックが現われる。四角のカーソルをブロックのところまで動かし、スペースキーを押しながらカーソルキーの右か左を押してみよう。すると、四角のカーソルを中心にブロックが回転するわけ。

③ブロックをまとめて消せ

赤のブロックが複数並んでいて、それに同じ赤のブロックが当たった場合、全部のブロックが消えてくれる。つまり、同じ色のブロックをうまく並べてやれば、どんどんまとめ消しをすることができるのだ。

②画面の端から飛んでくるブロックの順番を決める

画面上の〝MV〟の場所に設定されている回数だけ、ブロックを回転し終えると〝BLOCK IN〟と表示されて、画面の端にある4つのブロックが内側にまっすぐ飛んでくる。このとき同じ色のブロックに当たると両方のブロックが消えてくれる。毎回、4つのブロックが画面内に飛んでくるわけだから、どんどん消していかないとブロックでいっぱいになってしまうのだ。

また、4つのブロックの飛ばす順番を決められる。たとえば、赤のブロックが画面の端にあって、その進路の途中に緑のブロックがあるとする。もし、緑のブロックが端にあって、その邪魔な緑のブロックを消せる場合は、緑を先に飛ばしてブロックを消し、その次に赤を飛ばせばいいことになる。

繰り返すとゲームオーバーだ。

このパズルをおもしろくしているのは、4つのブロックBを飛ばす順番を自由に決めることができるところ。あるブロックBの目の前に邪魔なブロックAがある場合を考えよう。もちろん、このままだとペナルティーが課されてしまうので何とかしなければいけない。普通はその邪魔なブロックAを回転移動させてその場所からどかす、ということをするが、もしそのブロックAをほかのブロックBで消せる場合は、さきにそちらを飛ばしておくと目の前のブロックAが消え、ペナルティーにはならないのだ。回転できる回数も1回稼げるので、けっこう有効な技だ。

画面の四隅にある〝NEXT〃の場所には、次に出てくるブロックBが表示されている。また、ワクの上に表示されている4つの四角のカーソルは、次に出てくる場所だ。左上の〝NEXT〃の場所にあるブロックがワクの上、右上のブロックがワクの右、右下のブロックがワクの下、左下のブロックがワクの左に、それぞれ出てくることになるから注意してほしい。最初のうちはあまり気にしなくてもいいだろう。ゲームに慣れてきて、次に何がくるかを考える余裕が出てきたら、このへんの表示にも気をつけながら遊んでみるといいぞ。

また、ゲームを途中でやめたいときはF1キーを押す。これでメニューにもどることができる。

今回紹介した『BLOCK IN』は、TAKERUで発売中。価格はもちろん2000円［税込］だ。このゲームを遊ぶためにはFM音源が必ず必要なので、その点に注意してね。

編集部からのアドバイス

淡々と進むパズルだ

グラフィックがきれいで、カラーで紹介できないのが残念だ。パズルとしての難易度も低めに作られていて、サクサク先に進めてイイ。なんかボーっと遊んでしまうんだよね。

ただ、ゲームシステムがちょっとわかりづらいかな？　どこを中心に回転させるかとか、次のブロックがどこから飛んでくるのかとか、いまひとつ不明瞭だ。画面のレイアウトをもう少し工夫したほうがいいね。操作性も改良の余地あり、だぞ。ガンバレ！

やっぱり操作性が問題だ

ほとんどBASICで作られているのに、BGMがしっかり流れている。BGMはあるに越したことはないんだけど、そのためにキー反応などの操作性が犠牲になっちゃうと困るわけ。作者の三好クンもわかっているみたいだけど、やっぱりキー反応が悪いね。

とにかく、BASIC上でFM音源を鳴らすと、とたんにスピードが落ちちゃう。よーく考えてFM音源を使わないと、せっかくのゲームがだいなしになってしまうぞ。

プログラマーズ・ハウス

今回は、木屋善夫さんにプログラミング言語について語ってもらった。BASIC、C、マシン語など、木屋さんはどういうふうに考えているのか？　ちょっと気になるところだ。

プログラミング言語学

アドバイザー 木屋善夫さん

もともと僕はマシン語オンリーだったんですけど、今度、仕事の関係でC言語を始めたんですよ。使い始めるとやっぱり使いやすいと思いましたね。ホント、マシン語とは全然違いますよ。ただ、使いやすいとは思うんだけど、個人的な好みでいえばキライ、ということになるでしょうね。

C言語って、関数をどれだけ知っているか、ということが重要になってくるでしょ？　マシン語はある程度のことを覚えてしまえば何とでもなるんだけど、C言語はそういうわけにはいかない。

それに、C言語で作ったプログラムを実行させているとき、コンピューターが今何をやっているのかが、明確でないでしょ？　内部で何をやっているのかがつかめないし、それこそ、バグなんかが出たとき気持ちが悪いんです。マシン語だったら、自分のプログラムに間違いがある、と割り切れるんですけどね。そのヘンがいまいち納得できないところですね。

あと、C言語などのコンパイラ言語は、やっぱりパワーのあるコンピューターでやるべきだと思います。MSXなどの8ビットマシンは、やっぱりマシン語、あるいはBASICとマシン語の組み合わせが一番だという気がします。ソフコンの作品もそういう方式で作るといいかもしれませんね。

グランプリ賞金50万円

ソフトウェアコンテスト応募要項

〝MSXマガジン・ソフトウェア・コンテスト〃では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。優秀な作品にはグランプリ50万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られることになっています。

また、これらの入賞した作品を集めて、半期に一度選考委員会を開き、その内容を審査します。そして優秀であると認められた作品に対して、堀井賞、木屋賞(100万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。

●募集部門

①ゲームシナリオ部門

②ゲームプログラム部門

●応募条件

雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請によりMSXマガジン誌上に掲載できるもの、およびパッケージ販売、またはTAKERUで販売できるものに限ります。また、入選作の著作権は、(株)アスキーに帰属します。当然のことながら、他人のプログラムの全部、または一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断わりいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を同封してください。

①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)。

②MSX、MSX2、MSX2+の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方を記載したもの。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ソフトウェア・コンテスト係

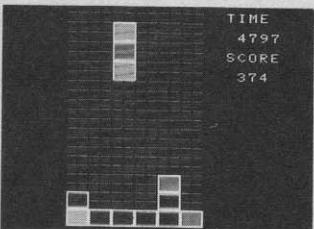
SHORT PROGRAM ISLAND

産地直送の採れたてショートプログラムたちをご紹介！

第2席　コラム3000

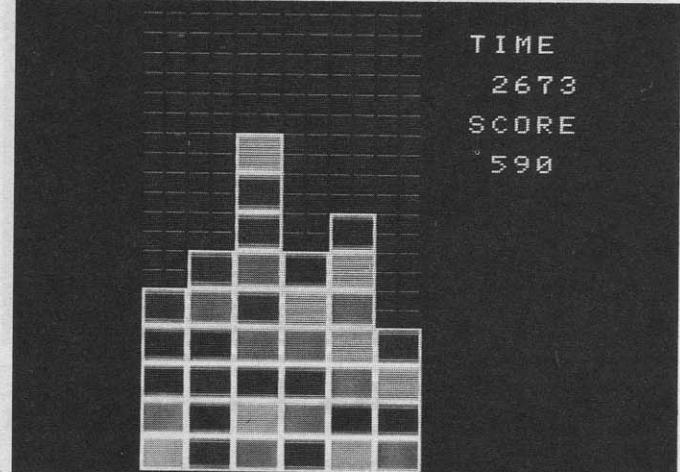
MSX1 MSX2 MSX2+ ♪ 💾 漢　byプロラド

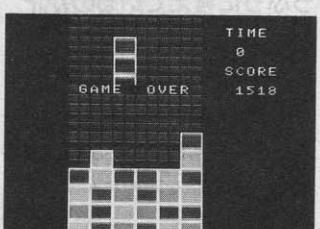
リストは133ページに掲載

上から落ちてくるブロックを、うまいこと組み合わせて消していく。と、書いただけで説明がついてしまうようなパズルゲームの、なんと多いことか。もうその手のゲームは食傷ぎみだなあ……、って人も多いはず。事実、最近はさるゲームの二番煎じ、三番煎じの超出がらし作品が乱立状態。飽きがくるのも無理はない。そんなゲームを作るヤツが悪いのだ。

☗ブロックの積み重ね方がポイントだ。

と、ひとしきりクギを刺しておきながら、その舌の根も乾かないうちにこれから紹介する作品は、まさに二番煎じの典型例。しかし、紹介するだけの価値は十分にあることを保証しておこう。

ちなみに、このプログラムを実行するためにはMSXベーしっ君が必要になるので、気をつけてね。

タイトルからしてうさんくささプンプンだが、ゲーム内容もこれまたしかり。画面の上から、色とりどりのブロックが3つ連なって落ちてくる。これをカーソルキーまたはジョイスティックで操作して、組み合わせていく。そして、同じ色のブロックが隣接すれば、そのブロックが消えるって寸法だ。一度にたくさんのブロックを消すほど高得点なのだが、これにはコツがいる。ふつうにプレーしていると勝手にブロックが消えていってしまい、なかなか大きく消すことができないのだ。

☗よくあるタイプのパズルっぽいが、独自の攻略法を編み出さないと高得点は望めない。

ゲームは時間制で、制限時間以内に獲得した点数を競う。3000点を超えることが最終目標だ。

☗時間がなくなるとゲームオーバーだぞ。

変数表

変数	内容
BX,BY	落下してくるブロックの座標
SC	得点
ST	キー入力用
TM	キー入力のウエートタイム
XX,XY	落下してくるブロックの座標の一時記憶用
ZX	残り時間
B(n)	落下してくるブロックのパターン
H(n)	どの場所にどんな色のブロックがあるかをチェックする
HO(n)	ブロックの消去用

行番号表

行番号	内容
130〜180	グラフィックデータの作成
190〜290	キー入力判定などのメインルーチン
300〜420	ブロックの消去判定ルーチン
440〜450	キー入力のウエートルーチン
780	得点の表示
790	残り時間の表示
800〜810	ゲームオーバーの判定や処理
820〜840	ゲームクリアーの判定や処理
850〜	グラフィックデータ

MSX1 MSX（RAM32K以上）　 MSX2（VRAM128K以上）　 MSX2＋専用　♪ 要FMPAC、本体内蔵FM音源　💾 要ディスクドライブ　 要MSXべーしっ君　 要漢字ROM

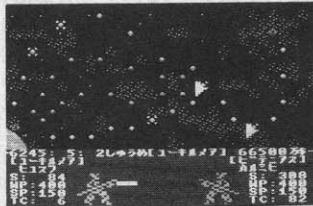
第2席 GALAXY STORM

MSX1 MSX2 MSX2+

by松本岳美

リストは134ページに掲載

こちらは宇宙空間での戦闘がテーマの、本格的なシミュレーションゲーム。4人まで同時に楽しむことができるようになっている。

ときは西暦6245年。太陽系の外にある要塞のマザーコンピューターが突然狂いだしてしまい、最終兵器M999ビゾーの照準を地球に合わせ、1年後の総攻撃を予告してきたのだ。そこで、財政が火の車で抵抗できない政府軍に代わって、民間の4つの団体が競って最終兵器の破壊へ乗り出した、というのがこのゲームの設定。キー操作は、カーソルキーまたはジョイスティックでコマンド選択、スペースキーまたはトリガーAでコマンドの決定、GRAPHキーまたはトリガーBでキャンセルだ。

プログラムを実行して、参加する人数を決めたらさっそくゲームスタートだ。プレーヤーは下の表の3つのコマンドを駆使して、軍備を整え、戦闘を重ねながら画面右上にある要塞惑星の破壊をめざすことになる。

具体的には、まず優秀なパイロットを捜し出して雇い、モビルアーマーを買い与えて出動させることから始まる。惑星間をワープで移動して、途中で他の軍との戦闘を重ねながらパイロットの技術力を磨いていき、最後に要塞惑星の最終兵器を破壊するのが目的だ。

4人のプレーヤーで一番乗りをかけて競争するため、航路の途中で互いに妨害しあうのがこのゲームの醍醐味。ただやみくもに進むのではなく、いつ最終惑星に攻撃を仕掛けるかがポイントだぞ。

途中で他の軍と一戦交えることもある。

戦闘に勝つたびに、技術力が上がるぞ。

目標は右上にある要塞惑星に装備された、最終兵器を1年以内に破壊することだ。

使用できるコマンド

コマンド	説明
ワープ	部隊を他の星へワープさせる。モビルアーマーによって移動が可能な範囲が変わってくるので注意。
武装整備	モビルアーマーの製造を発注したり、できあがったモビルアーマーを配備したりするためのコマンド。
人材管理	パイロットを雇用したり、雇用したパイロットを出動させたりするコマンド。15人まで雇用することができる。

登場するモビルアーマーのデータ

名前	攻撃力	移動速度	防御力	価格
M103アルフレム	100	300	200	5000
M214ヘルトーマ	200	250	250	7000
MH26バルカン	300	200	300	10000
MH98ミラージ	400	150	350	13000
MHS9ドモント	500	100	400	15000
SLMHドンゴ	600	50	450	20000
M999ビゾー	700	200	900	300000

変数表

変数	内容
N$(n)	パイロットの名前
A(n)	パイロットの年齢
C(70)	パイロットの技術力
S(70)	パイロットの性別
R(70)	パイロットが持つモビルアーマーの番号
P(70)	パイロットの現在地
K(70)	パイロットのシールド
G$(4)	各部隊の隊長名
N(3)	各部隊のパイロット数
WP(3,5)	各部隊が所持しているモビルアーマーの数
SK(3)	各部隊の資金
M$(40)	星の名前
P	現在コマンド中の部隊
PL	参加プレーヤー数
FC	現在注目しているパイロットの番号
ST	現在注目している星の番号

行番号表

行番号	内容
10〜110	初期設定
120〜160	メインルーチン
170〜240	敵の思考ルーチン
250〜310	日時の処理
320〜340	パイロット一覧の表示
350〜430	人材の捜索
440〜480	パイロットの出動
490〜570	武器の注文
580〜620	シールドの補給
630〜690	ワープの処理
700〜840	戦闘シーンの処理
850〜900	エンディングの処理
910〜930	武器の一覧表示
940〜1120	各種サブルーチン
1130〜1190	移動元の星を選ぶ
1200〜1280	パイロットの選択
1290〜1330	効果音や音楽の処理
1340〜1450	マップなどのデータ
1460〜1490	マシン語の書き込み
1500〜	マシン語のデータ

ショートプログラム大募集

このコーナーでは、読者のみなさんからの作品の投稿をお待ちしています。送られてきた作品はこちらで審査した上で、優秀な作品は誌面に掲載するとともに、出来ばえに応じて賞金をお支払いいたします。賞金は第1席入選作品の場合が10万円で、以下第2席が5万円、第3席が3万円、佳作が1万円です。作品は、オリジナルなものであれば内容や大きさにとくに制限はありませんので、奮ってご応募ください。

なお、作品は必ずディスクまたはテープにセーブした上で、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号と、変数表や行番号表など、プログラムの内容の説明を書いた紙を同封して、編集部までお送りください。盗作や二重投稿は固くお断わりいたします。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

アクションゲーム作りにはこのうえなく便利なスプライト機能。投稿プログラムを見ていると、まだまだ完全に使いこなしきれていない人が多いようだ。そこで、今回も前回に続いてスプライトの活用法を追究していこう。

今月のお題目 スプライトの直接制御

今月もスプライトをテーマにお送りする。先月号で基本的な使用方法について説明したので、とりあえず画面にスプライトを表示させることができるようになったはず。そこで今回はもう一歩踏み込んで、ビデオRAMをいじってスプライトを直接コントロールする方法を伝授する。なんでわざわざそんなことをする必要があるのか、いったいどんな利点があるのか。これから説明していこう。

スプライト機能の真価を発揮させる法

そもそもスプライト機能とは、背景のグラフィック画面の上に、8×8ドットまたは16×16ドットのサイズのキャラクターを自由に重ね合わせて、しかも高速で表示させることができるのが特徴だ。スプライトにはスプライト面と呼ばれる専用の表示面が用意されていて、これが背景を崩さずにキレイな重ね合わせ表示ができる要因になっている。

さて、スプライトの制御には通常、PUT SPRITE文が使われる。この命令ひとつでスプライトの表示面から表示位置、表示色、スプライト番号まで指定することができるようになっている。つまり、この命令さえ覚えておけばとりあえずスプライトをコントロールすることができるわけだ。ただし、この命令だけではスプライトの能力を100パーセント発揮させることはできない。スプライト機能をより効果的に使うためには、ビデオRAM上のスプライトデータが入ったテーブルを直接操作してやる必要があるのだ。

ビデオRAMには、スプライトに関する情報を記録するテーブルがある。たとえば、PUT SPRITE文で指定することができる表示面や位置に関する情報はスプライト・アトリビュート・テーブルと呼ばれる&H1B00番地以降に入っているのだ。リスト①を入力、実行してみればわかるぞ。

リスト①

```
10 SCREEN1,0:A=&H1B00
20 INPUT X,Y,C,P
30 PUTSPRITE 0,(X,Y),
C,P
40 PRINT VPEEK(A);VPE
EK(A+1);VPEEK(A+2);VP
EEK(A+3)
```

リスト②

```
100 SCREEN 1,2:KEY OFF
110 DIM XS(79),YS(79)
120 L=50:X0=127:Y0=96:V=2*3.14159
2#/80
130 FOR I=0 TO 79
140 XS(I)=INT(X0+SIN(I*V)*L)
150 YS(I)=INT(Y0+COS(I*V)*L)
160 NEXT I
161 FOR I=&H3800 TO I+64
162 VPOKE I,255:NEXT
170 S1=0
180 FOR I=&H1B00 TO &H1B1F STEP 4
190 S2=0:FOR J=0 TO 9
200 VPOKE I+S2+0,YS(S1)
210 VPOKE I+S2+1,XS(S1)
220 VPOKE I+S2+2,0
230 VPOKE I+S2+3,15
235 S1=S1+1
240 S2=S2+128
250 NEXT J,I
270 FOR I=&H1B00 TO &H1FF0 STEP 1
28
280 VDP(5)=I¥128
290 FOR J=0 TO 50:NEXT
300 NEXT:GOTO 270
```

ビデオRAMを直接いじってみる

ビデオRAM上には、スプライトデータが記憶されているテーブルが3つ用意されている。今回はそのうちふたつについて紹介しよう。

まず、&H1B00〜1B7F番地はスプライト・アトリビュート・テーブルと呼ばれている。ここにはスプライトの表示位置や色番号、パターン番号のデータが入っている。

リスト②を入力、実行してみよう。実行してからしばらくすると、8枚のスプライトが円を描いて、高速でグルグル回り出すのだ。ちなみに、これでも290行でウエートがかけられている。FORループの値を調節することによって、さらに速くすることだってできるのだ。PUT SPRITE文を使っていたら、こんなスピードで動かすことなんて絶対に不可能。ここでは、スプライト・アトリビュート・テーブルを直接VPOKE文で操作することによって高速化しているのだ。もうちょっと詳しくタネ明かしをすると、まずあらかじめスプライト・アトリビュート・テーブルにスプライト10枚分の表示位置データを書き込んでおき、そのうちの8個を交代で表示させることによって回転しているようにみせている。

つぎに、&H3800〜&H3FFF番地のスプライト・カラー・テーブルを説明しよう。ここはスプライトのドットパターンのデータが記憶されている。ここを書き換えれば、スプライトの形を簡単に変えることができるわけだ。

リスト③では、アルファベットやカタカナなどのテキスト文字のパターンデータを、ここのテーブルに移して表示させてみた。データ形式が同じなので、こんな遊び方もできるのだ。

リスト③

```
10 SCREEN 1,1
20 VDP(6)=0
30 FOR I=0 TO 255 STEP 32
40 FOR J=0 TO 7:FOR K=0 TO 3
50 PUT SPRITE K+J*4,(K*16,J*16),1
5,I+K+J*4
60 NEXT K,J
70 FOR J=0 TO 500:NEXT J
80 NEXT I
```

質問コーナー

Q 僕は作曲が趣味で、最近はFM音源を使って音楽プログラム作りを楽しんでいるんですが、ドラムの音だけがどうもしっくりこないんです。なんとかして音色を変えることはできませんか？　埼玉県　小野康史

A 確かにMSX-MUSICのドラムの音って、シャカシャカしてってあんまりいい感じじゃないよね。「音楽のこころ」に送られてくる作品を聴いてみても、みんな音色には苦労しているようだ。ズバリ、このドラムの音を変えることは可能だ。やり方は、Yコマンドを使ってレジスターの22〜24番にいろんな値を書き込むだけでオーケー。あとは試行錯誤を繰り返して、自分の好みの音を探し出してくれ。

このコーナーに関する質問や意見は下記まで送ってね。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

SHORT PROGRAM ISLAND

PROGRAM 1 コラム3000

操作方法は130ページに掲載

```
10 DEFINTA-Z:SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1:VDP(1)=VDP(1)A
ND191
100 PRESET(0,32):FORI=32TO95:PRINT#1,CHR$(I);:NEXT
110 _TURBOON
120 DIMB(2),H(5,11),H0(5,11):BX=2:BY=0
130 FORX=0TO4
140 FORI0=0TO3:FORI=0TO7:READA$:P=VAL("&H"+A$)
150 I1=(I0MOD2)*8+(I0¥2)*256+I+16*X:FORY=0TO2:VPOK
EI1+&H800*Y,P:NEXTY,I,I0
160 FORI0=0TO3:FORI=0TO7:READA$:P=VAL("&H"+A$)
170 I1=&H2000+(I0MOD2)*8+(I0¥2)*256+I+16*X:FORY=0T
O2:VPOKEI1+&H800*Y,P:NEXTY,I,I0
180 NEXTX
190 GOSUB490:GOSUB470
200 F=1:I=RND(-TIME):GOSUB530:GOSUB500
210 TIME=0:TM=1:ZK=9999:A$="TIME":P=55:GOSUB770:A$
="SCORE":P=183:GOSUB770:GOSUB780:GOSUB790:VDP(1)=V
DP(1)OR64
220 ZK=ZK-1:GOSUB790:IFINKEY$=CHR$(13)THENEND
230 IFZK=0THEN800
240 XX=BX:YY=BY:ST=STICK(0)ORSTICK(1):GOTO440
250 IFST=3ANDBX<5THENXX=BX+1:GOTO 280
260 IFST=7ANDBX>0THENXX=BX-1:GOTO 280
270 IFST=5THEN300 ELSE220
280 TM=TM-1:IFH(XX,BY+2)>0OR TM>0THEN220 ELSETM=10
0
290 SWAPXX,BX:SWAPYY,BY:GOSUB510:GOSUB500:GOTO 220
300 IFBY=9THENELSE IFH(BX,BY+3)>0THEN ELSEYY=BY+1:
GOTO 290
310 FORI=0TO2:H(BX,BY+I)=B(I):NEXTI
320 FORI0=2TO0STEP-1:XX=BX:YY=BY+I0:I1=B(I0)
330 GOSUB650:GOSUB590
340 GOSUB750:GOSUB740
350 X0=2:FORX=0TO5:FORY=0TO11:IFH(X,Y)>0ANDH0(X,Y)
=1THENH(X,Y)=0:SC=SC+X0:X0=X0*2:IFSC>3000THEN820
360 NEXTY,X,I0:GOSUB740:GOSUB780
370 FORX=0TO5:Y=11
380 IFH(X,Y)=0OR Y=11THEN400
390 IFH(X,Y+1)=0THENH(X,Y+1)=H(X,Y):H(X,Y)=0:Y=Y+1
:GOTO380
400 Y=Y-1:IFY>-1THEN380
410 NEXTX:GOSUB740
420 BX=2:BY=0:GOSUB530:GOSUB500:GOTO 220
430
440 IFTIME<40THEN IFST=0THENTM=1:GOTO220 ELSE250
450 TIME=0:GOTO 300
460 GOTO 460
470 FORX=0TO5:FORY=0TO23
480 I=&H180A+X*2+32*Y:VPOKEI,0:VPOKEI+1,0:NEXTY,X:
RETURN
490 FORI=&H1800TO&H1800+32*24-1:VPOKEI,64:NEXTI:RE
TURN
500 FORP=0TO2:I=&H180A+BX*2+64*(BY+P):F=1:GOSUB520
:NEXTP:RETURN
510 FORP=0TO2:I=&H18[illegible]XX*2+64*(YY+P):F=0:GOSUB520
:NEXTP:RETURN
520 VPOKEI,(B(P)*2)*F:VPOKEI+1,(B(P)*2+1)*F:VPOKEI
+32,(B(P)*2+32)*F:VPOKEI+33,(B(P)*2+33)*F:RETURN
530 FORI=0TO2:B(I)=INT(RND(1)*4)+1:NEXTI:RETURN
540 ONF+1GOTO 550,560,570,580
550 I=0:P=-1:RETURN
560 I=1:P=0:RETURN
570 I=0:P=1:RETURN
580 I=-1:P=0:RETURN
590 IFH(XX,YY)=0THENRETURN
600 H0(XX,YY)=2:GOSUB620:IFF0=0THENH0(XX,YY)=0:RET
URN ELSEH0(XX,YY)=1
610 GOSUB620:IFF0=1THEN610 ELSERETURN
620 F0=0:FORX=0TO5:FORY=0TO11
630 IFH0(X,Y)=2THENGOSUB700:H0(X,Y)=1
640 NEXTY,X:RETURN
650 FORX=0TO5:FORY=0TO11:H0(X,Y)=0:NEXTY,X:RETURN
660 I=&H180A+X*2+64*(Y)
670 VPOKEI,(H(X,Y)*2)*F:VPOKEI+1,(H(X,Y)*2+1)*F:VP
OKEI+32,(H(X,Y)*2+32)*F:VPOKEI+33,(H(X,Y)*2+33)*F:
RETURN
680 IFX0<0OR X0>5OR Y0<0OR Y0>11THENI=-1:RETURN
690 IFH(X0,Y0)=I1THENI=1:RETURN ELSERETURN
700 FORF=0TO3:GOSUB540:X0=X+I:Y0=Y+P
710 IFX0<0OR X0>5OR Y0<0OR Y0>11THEN730
720 IFH(X0,Y0)=I1ANDH0(X0,Y0)<>1THENH0(X0,Y0)=2:F0
=1
730 NEXTF:RETURN
740 FORX=0TO5:FORY=0TO11:F=1:GOSUB660:NEXTY,X:RETU
RN
750 FORX=0TO5:FORY=0TO11:IFH0(X,Y)=1THEN F=0:GOSUB
660
760 NEXTY,X:RETURN
770 I0=LEN(A$):FORI=1TOI0:VPOKE&H1800+P+I,ASC(MID$
(A$,I))+96:NEXTI:RETURN
780 A$=STR$(SC):P=247:GOTO770
790 A$=STR$(ZK)+"   ":P=119:GOTO770
```

```
800 A$="GAME  OVER":P=234:GOSUB770
810 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN810 ELSE END
820 SC=3000:GOSUB780:A$=" NICE!":P=236:GOSUB770:GO
TO810
830 _TURBOOFF
840 RUN
850 DATA FE,01,01,01,01,01,01,FF
860 DATA FE,01,01,01,01,01,01,FF
870 DATA FE,01,01,01,01,01,01,FF
880 DATA FE,01,01,01,01,01,01,FF
890 DATA 21,1C,1C,1C,1C,1C,1C,1C
900 DATA 21,1C,1C,1C,1C,1C,1C,1C
910 DATA 21,1C,1C,1C,1C,1C,1C,1C
920 DATA 21,1C,1C,1C,1C,1C,1C,1C
930 DATA FF,80,80,80,80,80,80,80
940 DATA FF,01,01,01,01,01,01,01
950 DATA 80,80,80,80,80,80,80,FF
960 DATA 01,01,01,01,01,01,01,FF
970 DATA F4,F7,F5,F4,F4,F4,F4,F4
980 DATA F4,F7,F5,F4,F4,F4,F4,F4
990 DATA F4,F4,F4,F4,F4,F5,F7,F4
1000 DATA F4,F4,F4,F4,F4,F5,F7,F4
1010 DATA FF,80,80,80,80,80,80,80
1020 DATA FF,01,01,01,01,01,01,01
1030 DATA 80,80,80,80,80,80,80,FF
1040 DATA 01,01,01,01,01,01,01,FF
1050 DATA F6,F9,F9,F6,F6,F6,F6,F6
1060 DATA F6,F9,F9,F6,F6,F6,F6,F6
1070 DATA F6,F6,F6,F6,F6,F9,F9,F6
1080 DATA F6,F6,F6,F6,F6,F9,F9,F6
1090 DATA FF,80,80,80,80,80,80,80
1100 DATA FF,01,01,01,01,01,01,01
1110 DATA 80,80,80,80,80,80,80,FF
1120 DATA 01,01,01,01,01,01,01,FF
1130 DATA F4,F3,F2,FC,FC,FC,FC,FC
1140 DATA F4,F3,F2,FC,FC,FC,FC,FC
1150 DATA FC,FC,FC,FC,FC,F2,F3,F4
1160 DATA FC,FC,FC,FC,FC,F2,F3,F4
1170 DATA FF,80,80,80,80,80,80,80
1180 DATA FF,01,01,01,01,01,01,01
1190 DATA 80,80,80,80,80,80,80,FF
1200 DATA 01,01,01,01,01,01,01,FF
1210 DATA F4,FB,FA,FA,FA,FA,FA,FA
1220 DATA F4,FB,FA,FA,FA,FA,FA,FA
1230 DATA FA,FA,FA,FA,FA,FA,FB,F4
1240 DATA FA,FA,FA,FA,FA,FA,FB,F4
```

PROGRAM 2 GALAXY STORM

操作方法は131ページに掲載

```
10 '<<<<<<<<======-----------======>>>>>>>>      <=- G
 A L A X Y ・ S T O R M   -=>    <<<<<<<<===T・Mat
sumoto.====>>>>>>>>
20 SCREEN 0:COLOR 15,0,0:WIDTH 40:CLEAR &H500,&HCF
FF:GOSUB 1470:SCREEN 1,2:WIDTH 32:KEY OFF:DEFUSR=&
HD006:Q=USR(0):POKE &HFCAB,255:RESTORE
30 DEFINT A-Z:DEFUSR1=&H90:DEFUSR2=&HD000:DEFUSR3=
&HD003:DEFUSR4=&H156:DUMMY=RND(-TIME):Q=USR1(0):CL
S
40 DIM N$(70),A(70),S(70),C(70),R(70),P(70),K(70),
G$(4),S$(1),WP(3,5),WL(7),HM(7),PS(7),H$(7),F$(7),
TM(31),MK(31),HK(31),SK(3),M(40),M$(40),N(3),L(3),
X(40),Y(40),CL(4)
50 FOR I=0 TO 7:READ F$(I),H$(I),WL(I),DX(I),HM(I)
,PS(I):NEXT:FOR I=0 TO 40:X(I)=(PEEK(&HD29F+I*2)+6
)/8:Y(I)=((PEEK(&HD29E+I*2)+1) AND 255)/8:NEXT:FOR
 I=0 TO 31:M$(I)="えいせい"+STR$(I+1):NEXT:FOR I=32 TO
 40:READ M$(I):NEXT
60 YR=6245:M=4:W=1:G$(0)="ﾗﾑｿﾞｰﾏ":G$(1)="ﾋﾞﾃﾆｱｽ":G
$(2)="ﾕｰｷﾙﾒｱ":G$(3)="ﾗﾝﾊﾞｰﾂ":G$(4)="ﾏｻﾞｰﾄﾞ":S$(0)=
"おとこ":S$(1)="おんな":CL(0)=7:CL(1)=9:CL(2)=3:CL(3)=10
:CL(4)=14:FOR I=0 TO 3:SK(I)=5000:NEXT
70 FOR I=0 TO 63:R(I)=6:P(I)=I¥16:NEXT:FOR I=0 TO
40:M(I)=-1:NEXT:FOR I=&H1AE0 TO &H1AFF:VPOKE I,23:
NEXT
80 FOR I=64 TO 69:GOSUB 980:N$(I)=N$:R(I)=I-64:K(I
)=HM(R(I)):C(I)=20*(I-64)+30:NEXT:N$(70)="ﾏｻﾞｰﾄﾞ":
K(70)=9000:R(70)=7:LS=64:FOR I=0 TO 15:READ A$:PRI
NT A$;:NEXT:Q=USR4(0)
90 LOCATE 2,18:PRINT"なんにんで゛ ﾌﾟﾚｲしますか(1-4)?":A$=INP
UT$(1):PL=ASC(A$)-49:IF PL<0 OR PL>3 THEN 90 ELSE
IF PL=0 THEN 110 ELSE IF PL=3 THEN MX=3:GOTO 130
100 LOCATE 3,19:PRINT"ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰを いれますか(Y/N)?":A$=IN
PUT$(1):IF A$="N" THEN MX=PL:GOTO 130 ELSE IF A$<>
"Y" THEN 100
110 MX=3:LOCATE 4,20:PRINT"ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰの ﾚﾍﾞﾙは(1-9)?":
A$=INPUT$(1):IF A$<"1" OR A$>"9" THEN 110 ELSE LV=
ASC(A$)-49
120 '============ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ============
130 FOR P=0 TO MX:IF P<=PL THEN PLAY"S0M8000T23005
C8C4"
140 PUT SPRITE 4,(0,207):LOCATE 0,16:PRINT USING"-
####:##: #しゅうめ[&     &]#####0万$ー";YR,M,W,G$(P),SK(P
):GOSUB 950:IF P>PL THEN 180
150 GOSUB 950:LOCATE 0,17:PRINT"  ﾜｰﾌﾟ":PRINT"  ぶ
そうせいび":PRINT"  じんざいせいり":PRINT"  ﾊﾟｲﾛｯﾄ いちらん":PR
INT"  M・A いちらん"
160 A=USR2(&H804):IF A=255 THEN 260 ELSE ON A+1 GO
TO 640,500,360,330,910
170 '============ ｼｺｳ ﾙｰﾁﾝ ============
180 B=RND(1)*6:IF N(P)>LV OR M(P*8)<>-1 OR SK(P)<P
S(B) THEN 200 ELSE I=P*16
190 IF N$(I)="" THEN GOSUB 980:N$(I)=N$:A(I)=RND(1
)*90+10:C(I)=RND(1)*120:R(I)=B:P(I)=P*8:N(P)=N(P)+
1:M(P*8)=I:PUT SPRITE 4,(X(P*8)*8-6,Y(P*8)*8-1),15
,0:LOCATE X(P*8),Y(P*8):PRINT CHR$(105+P):GOSUB 97
0 ELSE I=I+1:IF I<P*16+15 THEN 190
200 IF N(P)=0 THEN 210 ELSE FOR I=P*16+N(P)-1 TO P
*16 STEP -1:B=HM(R(I))-K(I):IF SK(P)<B THEN NEXT E
LSE SK(P)=SK(P)-B:K(I)=HM(R(I)):NEXT
210 IF N(P)=0 THEN 260 ELSE FOR K=P*16+N(P)-1 TO P
*16 STEP -1:FC=K:B=RND(1)*(6-R(FC))+1:ST=P(FC):A=S
```

```
T+B:PUT SPRITE 4,(X(ST)*8-6,Y(ST)*8-1),15,0:PLAY"L
64V15C":FOR I=0 TO 100:NEXT:IF ST<P*8+8 AND A>P*8+
7 THEN A=A+24-P*8
220 IF A>39 THEN A=40:M(A)=LS:GOTO 710 ELSE IF M(A
)¥16<>P AND M(A)<>-1 THEN 710
230 IF M(A)¥16=P THEN NEXT:GOTO 260 ELSE IF ST>31
THEN B=116 ELSE B=P+112
240 LOCATE X(ST),Y(ST):PRINT CHR$(B):P(FC)=A:M(ST)
=-1:M(A)=FC:LOCATE X(A),Y(A):PRINT CHR$(P+105):PUT
 SPRITE 4,(X(A)*8-6,Y(A)*8-1),15,0:GOSUB 970:NEXT
250 '========== シュウマツ ノ ショリ ===========
260 PUT SPRITE 4,(0,207):NEXT:W=W+1:IF W<5 THEN 28
0 ELSE M=M+1:W=1:FOR I=0 TO 3:SK(I)=SK(I)+2000:IF
SK(I)>30000 THEN SK(I)=30000
270 NEXT:IF M=13 THEN YR=YR+1:M=1
280 IF YR=6246 AND M=4 AND W=1 THEN FOR J=0 TO 7:G
OSUB 970:NEXT:GOSUB 950:FOR K=0 TO 7:X=4:Y=103:GOS
UB 1300:NEXT:PUT SPRITE 2,(0,207):LOCATE 0,13:FOR
I=0 TO 2:PRINT"          ":NEXT ELSE 300
290 LOCATE 4,19:PRINT"むねんで゛す. じ゛かんか゛ ありませんで゛した..."
:LOCATE 8,21:PRINT"PUSH SPACE KEY...":GOSUB 1080:G
OTO 890
300 FOR I=0 TO 31:IF TM(I)<>0 THEN TM(I)=TM(I)-1:I
F TM(I)=0 THEN WP(I¥8,MK(I))=WP(I¥8,MK(I))+HK(I):G
OSUB 950:LOCATE 2,17:PRINT G$(I¥8);"さま、":LOCATE 3:
PRINT F$(MK(I));STR$(HK(I));"きか゛ かんせいしました。":GOSUB
960
310 NEXT:GOTO 130
320 '========== ハ゜イロット イチラン ===========
330 GOSUB 950:FOR I=0 TO 14:LOCATE (I¥5)*10+1,(I M
OD 5)+17:PRINT N$(P*16+I);:IF R(P*16+I)<>6 THEN LO
CATE (I¥5)*10+8:PRINT"GO"
340 NEXT:LOCATE 8,22:PRINT"PUSH SPACE KEY!":GOSUB
1080:GOTO 150
350 '=========== シ゛ンサ゛イ セイリ ===========
360 X=4:GOSUB 1120:LOCATE 6,17:PRINT"しゅつと゛う":LOCAT
E 6:PRINT"ハ゜イロットそうさく":A=USR2(&H2801):IF A=255 THEN
 150 ELSE ON A+1 GOTO 450,370
370 IF N(P)=15 THEN 150 ELSE X=7:GOSUB 1120:LOCATE
 9,17:PRINT"メインセンターコンヒ゜ューター(100万$)":LOCATE 9:PRINT
"しかんか゛っこうの しりあい (300万$)":LOCATE 9:PRINT"メトロホ゜リスシティ
のさかは゛(500万$)":A=USR2(&H4002):IF A=255 THEN 360
380 IF A*20+10>SK(P) THEN 360 ELSE SK(P)=SK(P)-A*2
0-10
390 A=A+1:GOSUB 950:B=RND(1)*A*30+10:C=RND(1)*A*40
+10:D=RND(1)*2:GOSUB 980:LOCATE 1,17:PRINT"みつかりました
。":LOCATE 2:PRINT N$;"と いうもので としは";B
400 LOCATE 3:PRINT"テクニックは";C:LOCATE 4:PRINT"せいへ゛つは
";S$(D);"で゛す。":LOCATE 5:PRINT"と゛うしましょう(Y/N)?";
410 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR STRIG(1) THEN I=P*16:GO
TO 420 ELSE IF A$="N" OR STRIG(3) THEN 260 ELSE 41
0
420 IF N$(I)="" THEN N$(I)=N$:A(I)=B:S(I)=D:C(I)=C
:R(I)=6:K(I)=0:N(P)=N(P)+1:GOTO 430 ELSE I=I+1:GOT
O 420
430 GOSUB 950:LOCATE 3,17:PRINT"はっ! かしこまりました。":GOS
UB 960:GOTO 260
440 '============ シュツト゛ウ ============
450 A=0:GOSUB 1210:IF R=-1 THEN 360 ELSE IF R(FC)<
>6 THEN GOSUB 950:LOCATE 1,18:PRINT N$(FC);"と゛のは と
っくに しゅつと゛うされました。":GOSUB 970:GOTO 140 ELSE GOSUB 11
20
460 FOR I=0 TO 5:LOCATE 6,17+I:PRINT USING"@:####き"
;F$(I),WP(P,I):NEXT:A=USR2(&H2805):IF A=255 THEN 4
50 ELSE GOSUB 950
470 IF M(P*8)<>-1 THEN GOSUB 950:LOCATE 2,17:PRINT
"へ゛つのハ゜イロットか゛ おられます。":GOSUB 970:GOTO 140
480 IF WP(P,A)=0 THEN LOCATE 2,17:PRINT"それは 1きもありま
せん。":GOSUB 970:GOTO 140 ELSE WP(P,A)=WP(P,A)-1:R(F
C)=A:K(FC)=HM(A):P(FC)=0:M(P*8)=FC:L(P)=0:LOCATE X
(P*8),Y(P*8):PRINT CHR$(105+P):LOCATE 2,18:PRINT N
$(FC);"と゛のか゛ しゅつと゛うされました。":GOSUB 960:GOTO 140
490 '=========== フ゛ソウ セイヒ゛ ============
500 X=4:GOSUB 1120:LOCATE 6,17:PRINT"ちゅうもん":LOCATE
 6,18:PRINT"ほきゅう"
510 A=USR2(&H2801):IF A=255 THEN 150 ELSE ON A+1 G
OTO 520,590
520 X=7:GOSUB 1120:FOR I=0 TO 5:LOCATE 9,I+17:PRIN
T F$(I):NEXT
530 A=USR2(&H4005):IF A=255 THEN 500 ELSE GOSUB 95
0:LOCATE 1,17:PRINT USING"@:     #####0万$ #しゅうかん";F$
(A),PS(A),A+1:LOCATE 2:PRINT":";H$(A)
540 LOCATE 3:PRINT"WEAPON:";WL(A):LOCATE 3:PRINT"S
PEED :";DX(A):LOCATE 3:PRINT"SHIELD:";HM(A)
550 LOCATE 3,22:PRINT"なんき ちゅうもんなさいますか(0-9)? 0";:R=
0:Q=USR4(0):GOSUB 1030:IF R=0 THEN 520
560 IF PS(A)*R>SK(P) THEN GOSUB 950:LOCATE 2,17:PR
INT"しきんか゛たりません。":GOSUB 960:GOTO 520 ELSE SK(P)=SK(
P)-PS(A)*R:I=P*8
570 IF TM(I)=0 THEN HK(I)=R:MK(I)=A:TM(I)=A+1:GOSU
B 950:LOCATE 2,17:PRINT"かしこまりました。":GOSUB 960:GOTO
 140 ELSE I=I+1:IF I<P*8+8 THEN 570 ELSE GOSUB 950:
LOCATE 2,17:PRINT"こうし゛ょうか゛ いっは゜いで゛ つくれません。":GOSUB 9
60:GOTO 140
580 '============== ホキュウ ==============
590 GOSUB 950:LOCATE 1,17:PRINT"と゛こに おくりましょう。":GOS
UB 1100:IF A=255 THEN 500 ELSE IF M(A)=-1 THEN GOS
UB 1150:GOTO 140 ELSE FC=M(A):IF FC¥16<>P THEN 140
 ELSE IF K(FC)=HM(R(FC)) THEN LOCATE 3:PRINT"シールト゛
は マックスで゛す。":GOSUB 960:GOTO 140
600 LOCATE 1:PRINT F$(R(FC));"の シールト゛マックスは";HM(R(F
C));"で゛す。":LOCATE 3:PRINT"ほきゅうするのに";STR$(HM(R(FC))
-K(FC));"0万$かかります。":LOCATE5:PRINT"と゛うしましょう(Y/N)?":
GOSUB 960
610 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR STRIG(1) THEN 620 ELSE
IF A$="N" OR STRIG(3) THEN 590 ELSE 610
620 IF SK(P)<HM(R(FC))-K(FC) THEN LOCATE 4:PRINT"し
きんか゛たりません。":GOSUB 960:GOTO 590 ELSE GOSUB 950:LOCA
TE 2,17:PRINT"ほきゅうしました。":GOSUB 960:SK(P)=SK(P)-HM(
R(FC))+K(FC):K(FC)=HM(R(FC)):L(P)=X:GOTO 140
630 '=========== ワーフ゜ ============
640 GOSUB 1140:C=X:IF ST=255 THEN 140 ELSE IF M(ST
)¥16<>P OR M(ST)=-1 THEN 140 ELSE PUT SPRITE 4,(X(
ST)*8-6,Y(ST)*8-1),15,0:LOCATE 1,17:PRINT"もくてきちは と
゛こで゛ありますか?":L(P)=C:GOSUB 1100:Z=X:GOSUB 950
650 IF A=255 THEN 140 ELSE IF ST=A THEN GOSUB 950:
LOCATE 3,19:PRINT"もとから おられますか゛...":GOSUB 970:GOTO
 140 ELSE IF M(A)¥16=P AND M(A)<>-1 THEN GOSUB 950:
LOCATE 3,19:PRINT"みかたきか゛ います。":GOSUB 970:GOTO 140
660 IF ABS(C-X)>6-R(FC) THEN LOCATE 3,17:PRINT"とおす
き゛て ワーフ゜で゛きません。":GOSUB 970:GOTO 140
670 IF A=40 THEN M(A)=LS:GOTO 710 ELSE IF M(A)¥16<
>P AND M(A)<>-1 THEN 710
680 IF ST>31 THEN B=116 ELSE B=P+112
690 LOCATE X(ST),Y(ST):PRINT CHR$(B):P(FC)=A:M(ST)
=-1:M(A)=FC:L(P)=X:LOCATE X(A),Y(A):PRINT CHR$(P+1
05):LOCATE 3,19:PRINT"いと゛うしました。":GOSUB 960:GOTO 26
0
700 '============ ハ゛トル ============
710 GOSUB 950:LOCATE 1,17:C=M(A):D=R(FC):E=R(C):CT
=0:VDP(1)=&HE3:PUT SPRITE 5,(X(A)*8-6,Y(A)*8-1),15
,0
720 PRINT USING"[@]@[@]  &  &@&  &  S:####@S
:####  WP:###@WP:###  SP:###@SP:###  TC:###@TC:###
";G$(P),SPACE$(14),G$(C/16),N$(FC),SPACE$(16),N$(C
),K(FC),SPACE$(18),K(C),WL(D),SPACE$(18),WL(E),DX(
```

```
D),SPACE$(18),DX(E),C(FC),SPACE$(18),C(C)
730 PUT SPRITE 0,(64,151),CL(P),D+4:PUT SPRITE 1,(
160,151),CL(C¥16),E+10
740 Q=USR1(0):PLAY"S8M1008C":FOR I=96 TO 144:PUT S
PRITE 2,(I,155),15,1:NEXT:IF DX(E)>RND(1)*600 THEN
 FOR I=144 TO 192:PUT SPRITE 2,(I,155),15,1:NEXT:G
OTO 760 ELSE B=(WL(D)+RND(1)*800+C(FC)*10-(WL(E)+C
(C)*4))/10:IF B<1 THEN B=1
750 X=160:Y=151:GOSUB 1300:K(C)=K(C)-B:IF K(C)<1 T
HEN PUT SPRITE 1,(0,207):GOTO 790 ELSE LOCATE 27,1
9:PRINT USING"####";K(C)
760 Q=USR1(0):PLAY"S8M1007C":FOR I=160 TO 96 STEP
-1:PUT SPRITE 2,(I,155),15,1:NEXT:IF DX(D)>RND(1)*
600 THEN FOR I=96 TO 48 STEP -1:PUT SPRITE 2,(I,15
5),15,1:NEXT:GOTO 780 ELSE B=(WL(E)+RND(1)*800+C(C
)*10-(WL(D)+C(FC)*4))/10:IF B<1THEN B=1
770 X=64:Y=151:GOSUB 1300:K(FC)=K(FC)-B:IF K(FC)<1
 THEN PUT SPRITE 0,(0,207):GOTO 810 ELSE LOCATE 3,
19:PRINT USING"####";K(FC)
780 CT=CT+1:IF CT=5 THEN A$="":GOTO 830 ELSE 740
790 GOSUB 1310:IF A=40 THEN 840 ELSE X=C:Y=(C¥16)*
16+14:GOSUB 1060:M(A)=FC:M(ST)=-1:P(FC)=A:L(P)=Z:A
$="いと゛うしました。":LOCATE X(A),Y(A):PRINT CHR$(105+P):I
F ST>31 THEN B=116 ELSE B=112+P
800 IF C(FC)<200 THEN C(FC)=C(FC)+10:GOTO 820 ELSE
 820
810 X=FC:Y=P*16+14:GOSUB 1060:A$="たたかい に まけてしまった。"
:M(ST)=-1:IF ST>31 THEN B=116 ELSE B=112+P
820 LOCATE X(ST),Y(ST):PRINT CHR$(B)
830 GOSUB 950:LOCATE 2,18:PRINT A$:GOSUB 960:VDP(1
)=&HE2:GOSUB 970:FOR I=0 TO 5:PUT SPRITE I,(0,207)
:NEXT:IF P>PL THEN NEXT:GOTO 260 ELSE GOTO 260
840 GOSUB 950:LOCATE 4,18:PRINT"てき M･A を たおしました!":
LS=LS+1:IF LS<71 THEN GOSUB 960:D=(LS-64)*10+100:S
K(P)=SK(P)+D:A$="けんしょうきん"+STR$(D)+"0万$か゛ おくられました。":
IF SK(P)>30000 THEN SK(P)=30000:GOTO 830 ELSE 830
850 '============ ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ============
860 GOSUB 950:VDP(1)=&HE2:FOR I=0 TO 5:PUT SPRITE
I,(0,207):NEXT:FOR K=0 TO 7:X=208:Y=7:GOSUB 1300:N
EXT:PUT SPRITE 2,(0,207):LOCATE 27,2:PRINT" ":IF P
>PL THEN 900 ELSE LOCATE 6,18:PRINT"ﾏｻﾞｰﾄﾞを たおしました
!!!":GOSUB 960
870 LOCATE 4,2:PRINT"「た゛い";CHR$(P+49);"ふ゛たいたいちょう "
;G$(P);"よ、":LOCATE 5,4:PRINT"よくそ゛、ちきゅうを すくってくれた。":
LOCATE 5,6:PRINT"よって、"
880 LOCATE 5,8:PRINT"きくんを ちきゅうく゛んそうとうに にんめいしたい、":L
OCATE 5,10:PRINT"これからも、ほ゛こくのために、":LOCATE 5,12:PRIN
T"たたかってくれたまえ」":LOCATE 5,14:PRINT"GALAXY STORM の しょ
うこ゛うを えた。":GOSUB 1320:GOSUB 950:LOCATE 3,18:PRINT"
PUSH SPACE KEY...":GOSUB 1080
890 CLEAR &H500,&HCFFF:GOTO 30
900 LOCATE 2,18:PRINT"ﾏｻﾞｰﾄﾞか゛ たおされたそうて゛すっ!":LOCAT
E 3:PRINT"ききを こされてしまいました!":GOSUB 970:LOCATE 5,20:P
RINT"PUSH SPACE KEY...":GOSUB 1080:GOTO 890
910 '============ M･A ｲﾁﾗﾝ ============
920 GOSUB 950:FOR I=0 TO 5:LOCATE 4,17+I:A=0:FOR J
=0 TO 7:IF TM(P*8+J)<>0 AND MK(P*8+J)=I THEN A=A+H
K(P*8+J)
930 NEXT:PRINT F$(I);:LOCATE 16:PRINT USING":###[#
##]";WP(P,I),A:NEXT:GOSUB 1080:GOTO 150
940 '============ ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ ============
950 LOCATE 0,17:PRINT SPC(192);:RETURN
960 Q=USR1(0):FOR I=15 TO 8 STEP -1:PLAY"T255L64V=
I;O6CD","T255L64V=I;O7CD":NEXT:FOR S=0 TO 1000:NEX
T:RETURN
970 Q=USR1(0):FOR I=15 TO 7 STEP -1:PLAY"T255L64V=
I;O3D","T255L8V=I;O7D":NEXT:FOR S=0 TO 1000:NEXT:R
ETURN
980 N$=CHR$(RND(1)*44+177):L=RND(1)*4:FOR S=0 TO L
:A=RND(1)*45+176:R=INT(RND(1)*4):IF R=2 THEN 1010
ELSE IF R=3 THEN 1020
990 N$=N$+CHR$(A)
1000 NEXT:RETURN
1010 IF S+1>=L THEN 990 ELSE IF (A>181 AND A<197)
OR (A>202 AND A<207) THEN N$=N$+CHR$(A)+"゛":S=S+1:
GOTO 1000 ELSE 990
1020 IF S+1>=L THEN 990 ELSE IF A>202 AND A<207 TH
EN N$=N$+CHR$(A)+"゜":S=S+1:GOTO 1000 ELSE 990
1030 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1040 ELSE IF A$<"0" O
R A$>"9" THEN 1030 ELSE LOCATE POS(0)-1,CSRLIN:PRI
NT A$:GOSUB 960:R=ASC(A$)-48:RETURN
1040 X=STICK(1):IF X=3 AND R<9 THEN R=R+1 ELSE IF
X=7 AND R>0 THEN R=R-1 ELSE IF STRIG(1) THEN GOSUB
 960:RETURN ELSE IF STRIG(3) THEN R=0:RETURN ELSE
1030
1050 LOCATE POS(0)-1,CSRLIN:PRINT CHR$(R+48);:FOR
S=0 TO 100:NEXT:GOTO 1030
1060 FOR S=X TO Y:N$(S)=N$(S+1):A(S)=A(S+1):S(S)=S
(S+1):C(S)=C(S+1):R(S)=R(S+1):P(S)=P(S+1):K(S)=K(S
+1):NEXT:N(X¥16)=N(X¥16)-1:FOR I=0 TO 39:IF M(I)>X
 AND M(I)<Y+1 THEN M(I)=M(I)-1
1070 NEXT:RETURN
1080 Q=USR4(0):FOR I=-1 TO 0:I=STRIG(0) OR STRIG(1
):NEXT
1090 OUT 170,22:S=INP(169):IF STRIG(0) OR STRIG(1)
 THEN S=0:RETURN ELSE IF STRIG(3) OR S=251 THEN S=
-1:RETURN ELSE 1090
1100 A=USR3(P*256+L(P)):IF A=255 THEN ST=A:RETURN
ELSE X=A:IF A<8 THEN A=P*8+A ELSE A=A+24
1110 LOCATE 2:PRINT ">>>>";M$(A):RETURN
1120 FOR I=17 TO 22:LOCATE X,I:PRINT"|";SPC(31-POS
(0));:NEXT:RETURN
1130 '============ ﾜｸｾｲ ｾﾝﾀｸ ============
1140 GOSUB 950:LOCATE 1,17:PRINT"と゛なたに めいれいいたししますか
。":GOSUB 1100:ST=A:A=0:IF ST=255 THEN RETURN ELSE
IF M(ST)=-1 OR M(ST)¥16<>P THEN 1150 ELSE 1160
1150 LOCATE 3,19:PRINT"この わくせいに わか゛く゛んは いないようて゛す。"
:GOSUB 1080:RETURN
1160 FC=M(ST):LOCATE 2,19:PRINT"このせいいきの たんとうは ";N$
(FC);"と゛のて゛す。"
1170 LOCATE 3:PRINT USING":ねんれい ###(@) ﾃｸﾆｯｸ:###";
A(FC),S$(S(FC));C(FC)
1180 LOCATE 3:PRINT F$(R(FC));STR$(6-R(FC));"P";SP
C(3);H$(R(FC))
1190 LOCATE 3:PRINT USING"ｼｰﾙﾄﾞ:####";K(FC):RETURN
1200 '=========== ﾊﾟｲﾛｯﾄ ｾﾝﾀｸ ===========
1210 IF N(P)>A*5+4 THEN C=A*5+4+P*16 ELSE C=N(P)-1
+P*16
1220 IF N$(A*5+P*16)=""THEN LOCATE 16,17:PRINT"た゛れ
もいません。":GOSUB 960:R=-1:RETURN
1230 X=7:GOSUB 1120:FOR I=A*5+P*16 TO C:LOCATE 9,1
7+I-A*5-P*16:PRINT N$(I):NEXT
1240 IF N(P)>A*5+4 AND A<>2 THEN LOCATE 9,22:PRINT
"Next":C=5 ELSE C=C-A*5-P*16
1250 B=USR2(&H4000+C):IF B=255 AND A=0 THEN R=-1:R
ETURN ELSE IF B=255 THEN A=A-1:GOTO 1210 ELSE IF B
=5 THEN A=A+1:GOTO 1210 ELSE B=A*5+P*16+B
1260 LOCATE 16,17:PRINT":";N$(B);:IF R(B)<>6 THEN
PRINT">";M$(P(B)) ELSE PRINT
1270 LOCATE 17:PRINT USING"AGE(###)[& &]";A(B),S$(
S(B)):LOCATE 17:PRINT USING"ﾃｸﾆｯｸ:###";C(B)
1280 LOCATE 17:PRINT F$(R(B)):LOCATE 17:PRINT H$(R
(B)):LOCATE 17:PRINT"ｼｰﾙﾄﾞ:";K(B):FC=B:R=0:GOSUB 1
080:IF S=-1 THEN 1210 ELSE RETURN
1290 '============ ｻｳﾝﾄﾞ ============
1300 Q=USR1(0):SOUND 7,183:SOUND 8,16:SOUND 11,255
```

```
:SOUND 12,127:FOR I=0 TO 9:PUT SPRITE 2,(X+RND(1)*
32,Y+RND(1)*32),RND(1)*15,RND(1)*2+2:SOUND 6,RND(1
)*32:SOUND 13,0:FOR J=0 TO 10:NEXT:NEXT:RETURN
1310 Q=USR1(0):SOUND 6,3:SOUND 7,156:PLAY"t220v131
8o4c2.o3bo4cd2.cde1","t220s0m60001802aaaaa4aabbbbb
4bbo3ccccc4ccc4","t220sm18ccccc4cccccc4ccccccc4cc
c4":FOR S=0 TO 8000:NEXT:RETURN
1320 A1$="t225v14l1o4cedv13ddd":B1$="t225v13l1o3go
4co3b-v12b-b-a":C$="t225s0m30001 8c4ccc4ccc4cccccc"
:C1$=C$+C$+C$:A2$="o4eeeefffo5c":B2$="v13o3ccb-ao2
b-b-b-b-":C2$=C$+C$+C$+C$:A3$="o4cccccccc4":B3$=C
2$+"c4"
1330 Q=USR1(0):SOUND 6,3:SOUND 7,156:PLAY A1$,B1$,
C1$:PLAY A1$,B1$,C1$:PLAY A2$,B2$,C2$:PLAY A2$,B2$
,C2$:PLAY A3$,B3$,B3$:FOR S=0 TO 8000:NEXT:RETURN
1340 '============== テ゛ータ ================
1350 DATA M103アルフレム,けいマシンカ゛ン,100,300,200,500,M214ヘ
ルトーマ,ヒ゛ームロット゛,200,250,250,700,MH26ハ゛ルカン,ハ゛ルカンほう,30
0,200,300,1000,MH98ミラーシ゛,ヒ゛ームライフル,400,150,350,1300
1360 DATA MHS9ト゛モント,ハ゛スターランチャー,500,100,400,1500,SL
MHト゛ンコ゛,はと゛うほう,600,50,450,2000,----------,----------
,0,0,0,0,M999ヒ゛ソ゛ー,レーサ゛ーヒ゛ーム,500,200,9000,30000
1370 DATA フレミアーノ,アクロス,リュートーン,カルネオス,フィシカ,タイタニア,ラミネロ
,コルマオホ゛ス,はんらんく゛んようさい
1380 DATA" n  n   np    n    n    ' ' ' ","'
 p       n          ''''  "
1390 DATA" ''' n'      P  ''     '''o'   ","
'''            n   ' '  ''  "
1400 DATA"   p  '   '          '  ' 't   ","n    n
  qn'q   ' P     n   n     "
1410 DATA"''      ' ''q     P       '''  ","'np''
q  n       q'q        ' t' '"
1420 DATA" ''    '  n  '''  '   t '''   '   '","'     q
   r  r'''r r      '  n '"
1430 DATA" p    r'     r   ' s  t     t'  ","     q
r  n      ''s' '          "
1440 DATA"''  r     '    s  '''' t   t    ","ab
 n   's s     '''''t      "
1450 DATA"cde ns s s      '  ' '''    ","fgh'
n           'n    n ''  '  "
1460 '======== マシンコ゛テ゛ータ カキコミ =========
1470 DEFINT A-Z:LOCATE ,10:M$="<< GALAXY STORM >>T
・Matsumoto. Presents.   ":RESTORE 1510
1480 FOR I=0 TO 42:READ A$:CS=0:FOR J=0 TO 31:D=VA
L("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE &HD000+I*32+J,D:CS=C
S+D:NEXT
1490 READ A$:IF VAL("&H"+A$)=CS THEN PRINT MID$(M$
,I+1,1);:NEXT:RETURN ELSE PRINT:PRINT I*10+1510;"き
゛ように Error はっせい しらへ゛てくた゛さい!!":END
1500 '=========== マシンコ゛ テ゛ータ ==========
1510 DATA C3B9D1C300D1CD6F00210000110008010010CD4A
00EBCD4D00EB23130B78B120,0AF9
1520 DATA F121002001001 83EF0CD5600CD7E0021F0D21100
0301A800CD5C0021A0D31100,0A55
1530 DATA 2301A800CD5C0021F0D211000B01A800CD5C0021
A0D311002B01A800CD5C0021,0989
1540 DATA 0010010008CD4A0057CB1FB2CD4D00230B79B020
F0CD69002100300100083EFC,096E
1550 DATA CD56002150D41100380604C5E5D5010800CD5C00
E101200009EBE101080009C1,0A16
1560 DATA 10E92170D411803801C000CD5C002170D406C0C5
7E060807CB1E10FB23C110F3,0C6F
1570 DATA 2170D40606C51150D5011000EDB0545D01F0FF09
EB011000EDB02150D5011000,0BB4
1580 DATA EDB0626BC110DE2170D411403901C000CD5C0021
30D511203A012000CD5C00C9,0B96
1590 DATA 2323237E87878787326DD1AF772BE57E3250D5CD
69D2329BD221FFFF229CD218,0FEC
1600 DATA 4306000010FDCD69D2219BD2BE282377FE03200D
3A50D53CFE1128283250D518,0C03
1610 DATA 23FE07200D3A50D53DFEFF28173250D51812CD75
D2B72041329CD2CD80D2B720,0E70
1620 DATA 44329DD23A50D587FE1030050E00811802C6304F
0600219ED2097E3297D2237E,0B56
1630 DATA 3298D2219AD27E3CE60F772197D211001B010400
CD5C001888219CD2BECA21D1,0CDC
1640 DATA 3A50D51809219DD2BECA21D13EFFE17721001B3E
CFCD4D00C92323E57E878787,0E89
1650 DATA C687320BD2237E0E0071329 4D23E873293D2AF32
95D2CD69D2329BD221FFFF22,0FA0
1660 DATA 9CD206000010FDCD69D2219BD2BE282577FE0120
0E3A93D2FE87282CD6083293,0DE1
1670 DATA D21825FE05200E3A93D2FE00281AC6083293D218
13CD75D2B72023329CD2CD80,0DAA
1680 DATA D2B7C252D2329DD22196D27E3CE60F772193D211
001B010400CD5C0018A4219C,0D18
1690 DATA D2BECA28D23A93D2D687CB3FCB3FCB3F1809219D
D2BECA28D23EFFE17723AF77,117F
1700 DATA 21001B3ECFCD4D00C9AFCDD500B7C03E01CDD500
C9AFCDD800B7C03CCDD800C9,1013
1710 DATA 3E03CDD800B7C03E06CD4101CB573EFFC8AFC900
0000000000001000000004F02,09A1
1720 DATA 370A1F12072AFF4A0F62277A2F925712471A3722
2732274A2F62377A378A5F1A,0828
1730 DATA 57224F2A473A47524F62477A478A6F226F326F42
675267625F7257824F923F9A,0B18
1740 DATA 4FAA5FB267C25FD24FDA37DA1FDA0FD208400010
01400802008 0F0FCFEC0C0F0,0EF5
1750 DATA 5882310228 80C0F0FCCCFEFEFE3C7C3CF8FCFE18
1C8480FF000414008080C0E0,10FC
1760 DATA 7C3838301830FF40071F6018303CFFFFE0F0F8F8
FCFCFCFE42C3183C3C18C342,100F
1770 DATA 42C3183C3C18C34242C3183C3C18C34242C3183C
3C18C34242C3183C3C18C342,0AC8
1780 DATA 0000001000000000103854E77E5438100000183C
3C1800000000183C3C180000,03FD
1790 DATA 0000183C3C1800000000183C3C1800000000183C
3C180000FF8181818181 81FF,06FC
1800 DATA 7050F07070F0507000F030305035 3535F0F0F0
F0505050352325959523 2525,0E33
1810 DATA 3030303535355F00F0F0F05050505035353535
25355F3545457537355 5F5F,0A33
1820 DATA 5040405040405050F0F0F0705040F0F0F0F090
8060F0F0F0F03020C0F0F0,13D0
1830 DATA F0F0F0B0A0A0F0F0F0F0F0E0E0F0F0000000F0
00000000909090808060 60,12F0
1840 DATA 0000F070504000000000F09080600000000000F030
20C000000000F0B0A0A00000,0930
1850 DATA F0F0F0F0E0E0E0E0F0F0F0F0F0F0F02030383C
3830200000000FFFF00000000,120A
1860 DATA 187E7EFFFF7E7E1800000183C3C18000000503 0102
05090D060403040E0C141804,054F
1870 DATA 80008000A093CCB0C0306810183038 0C07010100
0D2D73A1C241060C18021C00,0845
1880 DATA 83038303A2929A8642A272523262A23205030301
02071B61E2410C2C300A0708,08A5
1890 DATA F060F08040E1DB964080703828103814060301 02
05090C030C33C40A0E141804,08B2
1900 DATA 80008003 8C36CC20C0B07028183028 0C03191902
0B2D73A1C241060C18021C00,0803
1910 DATA 803D9B01209098 8640AC76563666A0303D798EF3
F3F34E39021936 6C58021C00,0C22
1920 DATA B4EA11DDD9D10AF440AC76563666A0303900 1E01
DA0017701E00F006E0160032,0C4D
1930 DATA B8B85C5C2E2017D717D7202E5C5CB8B80000000
0000000000000000000000000,06C8
```

MSX大賞音楽部門
Mマガ賞受賞作品

MISSING LINK

北見陽一さん

```
1Ø '"MISSING.BAS"
2Ø _MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1):CLEAR 6ØØØ:DE
FINT A-Z:CALL BGM(1):CALL PITCH(441):GOT
O 4Ø
3Ø PLAY #2,A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I$,J$
:RETURN
4Ø _VOICE(@16,@16,@16,@16,@16,@33)
5Ø POKE&HFA3C,3Ø
6Ø SOUND6,9:SOUND7,&BØØ1ØØØ
7Ø SCREEN1:COLOR14,1,1
8Ø PRINT"Now playing <Missing link>"
9Ø VPOKE8198,33:VPOKE8199,33:VPOKE82Ø8,1
64:VPOKE8223,143
1ØØ '* PSG Attack *
11Ø HØ$="G64r64r32r16":'COW BELL
12Ø JØ$="C64r64r32"   :'KICK
13Ø '* Pitch Bend Data *
14Ø DA$="@w64y16,255 @w64y16,24Ø @w64y16
,2ØØ @w64y16,16Ø @w64y16,12Ø@w64y16,8Ø @
w64y16,4Ø"
15Ø UA$="@w64y16,9Ø@w64y16,13Ø@w64y16,16
Ø@w64y16,18Ø @w64y16,2ØØ@w64y16,21Ø @w64
y16,217"
16Ø DB$="@w64y17,255 @w64y17,24Ø @w64y17
,2ØØ @w64y17,16Ø @w64y17,12Ø@w64y17,8Ø @
w64y17,4Ø"
17Ø UB$="@w64y17,9Ø@w64y17,13Ø@w64y17,16
Ø@w64y17,18Ø @w64y17,2ØØ@w64y17,21Ø @w64
y17,217"
18Ø DC$="@w64y18,24Ø@w64y18,16Ø @w64y18,
8Ø "
19Ø UC$="@w64y18,1ØØ@w64y18,12Ø @w64y18,
143"
2ØØ UD$="@w64y19,1ØØ@w64y19,12Ø @w64y19,
143"
21Ø UE$="@w64y2Ø,1ØØ@w64y2Ø,12Ø @w64y2Ø,
143"
22Ø '* Voice Data *
221 '  Syn Tom
222 P1$="yØ,18y2,Øy3,7y4,216y6,1Ø2y7,Ø"
223 P2$="yØ,2y4,217y6,1Ø2"
23Ø '  Slap Bass
24Ø V$="@38yØ,Øy2,77y5,225"
25Ø '  ch A Scratch
26Ø W$="@58D64y2,Øy3,5y32,4"+DA$
27Ø '  ch B Scratch
28Ø X$="@58D16y2,Øy3,7y33,3"+DB$
29Ø '  Syn Brass
3ØØ Y$="@35y6,255y3,7y2,2Ø"
31Ø '* MML Data *
32Ø T=12Ø
33Ø A$="T=t;V15 O5 L16Q8"
34Ø B$="T=t;V15 O6 L16Q8"
35Ø C$="T=t;V15 O4 L16Q8"
36Ø D$="T=t;V15 O4 L16Q8"
37Ø E$="T=t;V15 O4 L16Q8"
38Ø F$="T=t;V15 O2 L16Q8"
39Ø G$="T=t;VØY23,25Ø@A15"
4ØØ H$="T=t;V13 O5 L16"
41Ø I$="T=t;SØ  O4 L4 M3ØØØ"
42Ø J$="T=t;V1Ø O1 L64"
43Ø GOSUB3Ø
44Ø '*** INTORO ***
45Ø A$="@48<<D1&D2.  "+W$
46Ø B$="G1&G2&G8.<<<"+X$
47Ø C$="r4&A2.&A1"
48Ø D$=">r2&D2&D1"
49Ø E$="r2.&E4&E1"
5ØØ F$="y37,63r1r2.>E32E-32D32D-32C32<B3
2B-32A32y37,Ø"
51Ø GOSUB 3Ø
52Ø '*
53Ø A$=""
54Ø B$=""
55Ø C$=""
56Ø D$=""
57Ø E$=""
58Ø F1$="E8>Er16ED-r16Y37,63D-Dr8r16Y37,
Ør8DE
59Ø F2$="<E>r8E8 <B24>D-24r24 r16DE<A-AB
G8."
6ØØ F$=F1$+F2$
61Ø G$="HB!2.H16H16B!8
62Ø G$=G$+"B!2B!8B!8B8H32H32H32H32
63Ø H$=""
64Ø I$="r1r2.C"
65Ø J$=JØ$+"r2.r16"+JØ$+"r16"
66Ø J$=J$+JØ$+"r4.r16"+JØ$+"r16"+JØ$
67Ø GOSUB 3Ø
68Ø '**
69Ø A$="V8r2.r8o6 @2 E64"+UA$+"o7@2 E1&V
9E1&V1ØE2        V9o7@14D8D-24D24E-24E8.
7ØØ B$="V8r2.r8o6 @2 E64"+UB$+"o7@2 E1&V
9E1&V1Øo3@48E2 V9o6@14D8D-24D24E-24E8.
71Ø C1$="V15r1r2r8o5@25C32C32C64"+DC$+"o
4C64"+DC$+"r16"
72Ø C$=C1$+"r1r2r8o4@58C64"+DC$+"V9@14o5
G16G-24G24A-24A 8.
73Ø D$="@2V7r1r1  o6   D1&D2      V9@14o4
B8 B-24B24>C24D-8.
74Ø E$="@2V7r1r1  o7V11r2 A1      V9@14o4
D8 D-24D24E-24E 8.
75Ø F1$="E8.>Er16 <B24>D-24r24 r16 Dr4.r
16"
76Ø F3$="<E>r8E8 <B24>D-24r24r16<G8EA8EB
-B"
77Ø F$=F1$+F3$+F1$+"<E>r8E8<B24>D-24r24<
r16G8>D-24D24E-24<E8.
78Ø G$="H!B!16H16H16H16H!16H16H16H16H!16
H16H16H16H!16H16H32H32H32H32
79Ø G1$="H!B!16H16H16H16H!16H16H16H16H!1
6H16H16H16H!16H16H32H32H32H32
8ØØ G$=G$+G$+G$+G1$
81Ø I$="r1r1r1r2r4C8.
82Ø J$=JØ$+"r2.r8."+JØ$+"r2.r8.
83Ø J1$=JØ$+"r2.r8."+JØ$+"r2.r8
84Ø J$=J$+J1$
85Ø GOSUB 3Ø
86Ø '*** [$ A 1-4] from D.S ***
87Ø A$="V15@24o5   EGAB-r8 B4AGABr16>Er1
6D2.&D8.
88Ø A$=A$+"o5   EGAB-r8 B4AGABr16<Br16A2
.&A8."
89Ø B$="V15@24o5r32EGAB-r8 B4AGABr32 Er1
6D2.&D8.
9ØØ B$=B$+"o5r32EGAB-r8 B4AGABr32 Er16D2
.&D8."
91Ø C$=Y$+"V11o6D8r16D16r2r8V12E64"+UC$+
"Er16D8.>V11E8 E-E2 &E <G-1C2E2
92Ø D$="@35V11o6A8r16A16r2r8V12B64"+UD$+
"Br16A8.>V11G8 G-G2 &G <A 1G2G2
93Ø E$="@35V11o6B8r16B16r2r8V12A64"+UE$+
"Ar16G8.>V11D-8CD-2&D-<D-1B2D-2
94Ø F1$="o2E8. Er4 >DE<r16E4>E<r4E8r8E8.
Er8.>>E
95Ø F3$="o2A8. Ar8.>ADD-E<A4r8CG8>C8<r8
G8.>G<AB>D>E"
96Ø F$=F1$+F3$
97Ø G1$="B!16H!8HB!8 H16H8B!8H16H8.H32H3
2HB!32H32
98Ø G2$="H16H!8HB!8 H16H8B!8H16HB!8.H32H
32H32H32
99Ø G3$="B!16H!8H8 H16H8B!8H16H8.H32H32H
32H32
1ØØØ G4$="B!16H!8HB!8 H16H8B!8H!16HB!8.H
!32H32H32H32
1Ø1Ø G$=G1$+G2$+G3$+G4$
1Ø2Ø I1$="rcrc"
1Ø3Ø I$=I1$+I1$+I1$+I1$
1Ø4Ø J1$=JØ$+"r8"+JØ$+"r4"+JØ$+"r8r4"+JØ
$
1Ø5Ø J2$="r8."+JØ$+"r4"+JØ$+"r8"+JØ$+"r4
"
1Ø6Ø J3$=JØ$+"r8.r4"+JØ$+"r8.r4"
1Ø7Ø J4$=JØ$+"r8"+JØ$+"r4"+JØ$+"r8"+JØ$+
"r4"
1Ø8Ø J$=J1$+J2$+J3$+J4$
1Ø9Ø GOSUB 3Ø
11ØØ '*** [A 5-8] ***
111Ø A$="V15@24o5   EGAB-r8 B4AGABr16>Er
16D8.V12<A64&"+UA$+">G16r16B-B8Ar4
112Ø A$=A$+"o5V15EGAB-r8 B4AGABr16>V12B-
B8.Er16r24B24A24G24>D24&D24&D4E-64E64F64
G-64G64"
113Ø B$="V15@24o5r32EGAB-r8 B4AGABr16 Er
16D8.V12<A64&"+UB$+">G16.B-B8Ar4r32
114Ø B$=B$+"o5V15EGAB-r8 B4AGABr32>V12G-
G8.Er16r24B24A24G24>D24&D24&D4B64C64D-64
D64E-64"
115Ø GOSUB 3Ø
116Ø '*** [A 9-12] ***
117Ø A$="V15@24o5   EGAB-r8 B4AGABV14A32
B-32B>D32<B>D32<A32B-32B>D32<B>D32<BA32B
-32B>DEGBA-A8
118Ø A$=A$+"o5V15EGAB-r8 B4AGABA32B-32B3
2>D16.AB-BGEC32D-32D<AB-BGE<E8.
119Ø B$="V15@24o5r32EGAB-r8 B4AGABV14A32
B-32B>D32<B>D32<A32B-32B>D32<B>D32<BA32B
-32B>DEGBA-A8
12ØØ B$=B$+"o5V15EGAB-r8 B4AGABA32B-32B3
2>D16.AB-BGEC32D-32D<AB-BGE<E8&E32
121Ø GOSUB 3Ø
122Ø '*** [A 13-16] ***
123Ø A$="V15@24o5   EGAB-r8 B4AGABr16>Er
16D2.&D8.
124Ø A$=A$+"o5   EGAB-r8>E4D<B>DEr16 G8A
B-BGEr8 G4 A8.
125Ø B$="V15@24o5r32EGAB-r8 B4AGABr32 Er
16D2.&D8.
126Ø B$=B$+"o5r32EGAB-r8>E4D<B>DEr16 G8A
B-BGEr8 G4 A8.
127Ø C$="@24V12o6D8r16D16r2r8.Br16D8.>E
8E-E8.<G4.  G 2.&G8.  B&B2V15@25o5E32E32C
64"+DC$+"<C64"+DC$+"<G64"+DC$
128Ø D$="@24V12o5A8r16A16r2r8.Br16A8.>G
8G-G8.  A4.  <A 2.&A8.  G&G2>E4E8.
129Ø E$="@24V12o5B8r16B16r2r8.Ar16G8.>D-
8C D-8.D-4.<D-2.&D-8.A&A2>A4A8.
13ØØ F1$="o2E8.  Er4 >DE<r16E4>E<r4E8r8E8
.Er8.>>E
131Ø F3$="o2A8.  Ar8.>ADD-E<A4 >E8<GAB>GE
r8G4A4
132Ø F$=F1$+F3$
133Ø G4$="B!16H!8HB!8 H16H8B!8H16HB!8.
134Ø G$=G1$+G2$+G3$+G4$
135Ø I1$="rCrC":I4$="rCrr8C8
136Ø I$=I1$+I1$+I1$+I4$
137Ø J4$=JØ$+"r8"+JØ$+"r4"+JØ$+"r8"+JØ$
138Ø J$=J1$+J2$+J3$+J4$
139Ø GOSUB 3Ø
14ØØ '*** [B 17-18 ] ***
141Ø A$="o6@16   Br8>D8.E-8E8r16E2r16 Br
16Gr16A8.B
142Ø B$="o6@16r32Br8>D8.E-8E8r32A2r16.Br
16Gr16A8.B
143Ø C$="@16o6r2r8.E2.
144Ø D$="@16o5r2r8.A2.
145Ø E$="@14o6r2r8.B2.
146Ø F$="o2Er8G8.A-8A8r16@12E2.
147Ø G$="HB!4H4HB!16H!8.H8HB!8HB!4H4HB!4
H4
148Ø I$="rCr8.Cr16rCrC
149Ø J$=JØ$+"r8.r4"+JØ$+"r16r4"+JØ$+"r16
15ØØ J$=J$+JØ$+"r8.r4"+JØ$
151Ø GOSUB3Ø
152Ø '*** [B 19-2Ø ] ***
153Ø A$="o6   Br8>D8.E-8E8r16<E2r16 >@24
ABAr16GA8G4
154Ø B$="o6r32Br8>D8.E-8E8r32<A2r16.>@24
ABAr16GA8G8.
155Ø C$="@16o6r2r8.E2.r16@35 G4A4
156Ø D$="@16o5r2r8.A2.r16@35>E4G-4
157Ø E$="@14o6r2r8.B2.r16@35 D4E4
158Ø F$="o2@33Er8G8.A-8A8r16@12E2>r16@33
DE<E8B4>D-4
159Ø G$="HB!4H4HB!16H!8.H8HB!8HB!8H!16H8
.H16H16HB!16H!16H4H!32H!32H!32H!32
16ØØ I$="rCr8.Cr16rCr8C8C16C8.
161Ø GOSUB3Ø
162Ø '*** [C 21-26 ] ***
163Ø A$="o6@24   B8.Ar16Er16G8.Ar2>D8.E-
8Er8.<G8.
164Ø B$="o5@24r64B8.Ar16Er16G8.Ar2>D8.E-
8Er8.<G8
165Ø C$=Y$+"o6V13B2.B-8.B2.r16>V15>D-8.
166Ø D$="@35o6V13G2.G-8.G2.r16 V15>A 8.
167Ø E$="@35o6V13D2.D-8.D2.r16 V15>E 8.
168Ø F$="o3@12V14DE<E8G8EA8.>DE<BG8GEr16
E8G8EAD-8>D-<D-D8>D<D
169Ø G$="HS!B!16H16HC!8S!16H16H16HC!16HS
!B!H16H16HC!8S!H16H16H16HC!16
```

```
17ØØ G$=G$+G$
171Ø H$=HØ$+"r8"+HØ$+"r8"+HØ$+"r8"+HØ$+"
r8"
172Ø H$=H$+H$
173Ø I$="rCrCrCrC
174Ø J$=JØ$+"r8. r4"+JØ$+"r8. r4"
175Ø J$=J$+J$
176Ø GOSUB3Ø:GOSUB3Ø:GOSUB3Ø
177Ø IF Z$="Coda"THEN28ØØ
178Ø Z$="Coda"
179Ø '*** [C 27-28 ] ***
18ØØ A$="o6@24    B8. Ar16Er16G8. Ar2>D8. E-
8Er8. GV11GV7GV3G
181Ø B$="o5@24r64B8. Ar16Er16G8. Ar2>D8. E-
8Er8. GV11GV7GV3G
182Ø C$=Y$+"o6V13B2. B-8. B2r4>r16V15r64D-
V11D-V7D-V3D-
183Ø D$="@35o6V13G2. G-8. G2r4>r16V15r48A
V11A V7A V3A
184Ø E$="@35o6V13D2. D-8. D2r4>r16V15r32E
V11E V7E V3E
185Ø F$="o3@12V14DE<E8G8EA8. >DE<BG8GEr16
E8G8A-8A
186Ø G$="HS!B!16H16HC!8S!16H16H16HC!16HS
!B!16H16HC!8S!H16H16H16HC!16
187Ø G$=G$+"HS!B!16H16HC!8S!16H16H16HC!1
6HS!B!16
188Ø H$=HØ$+"r8"+HØ$+"r8"
189Ø H$=H$+H$+H$+H$
19ØØ I$="rCrCrCrC
191Ø J$=JØ$+"r8. r4"+JØ$+"r8. r4"
192Ø J$=J$+J$
193Ø GOSUB3Ø
194Ø '*** [D Bass solo 29-32 ] ***
195Ø POKE&HFA6C, 3Ø
196Ø POKE&HFA7C, 6Ø
197Ø BS$="E2. <B>D-D4. D-4B4A4A-8ED2r16>D-
r16DCD2
198Ø A$=""
199Ø B$=""
2ØØØ C$=""
2Ø1Ø D$="@33o3V15"+BS$
2Ø2Ø E$="@33o3V15"+BS$
2Ø3Ø F$="@33o3r16V15"+BS$
2Ø4Ø G$="HB!4H4HB!8. B!16H8B!16C16
2Ø5Ø G1$="HB!4H4HB!16H8. H8H16H16
2Ø6Ø G$=G$+G$+G$+G1$
2Ø7Ø H$=""
2Ø8Ø I$="rCrCrCrCrCrCrCr8C8C16C8
2Ø9Ø J$=""
21ØØ GOSUB3Ø
211Ø '*** [D Bass solo 33-36 ] ***
212Ø BS$=">E2. EF-AA-4r16E4D4<B4>DE-E<E8.
GEA-A4@12DE<E2r16G8>G<GA8>A
213Ø D$="@33o3V15"+BS$
214Ø E$="@33o3V15"+BS$
215Ø F$="@33o3r16V15"+BS$
216Ø G1$="C!B!4H8H16H16HB!8H16H16H8H16HB
!16
217Ø G2$="H16B!16H8H8H16H16HB!8H16H16H8H
16HC16
218Ø G3$="HB!16H16H8H8H16H16HB!8H16H16H8
H16HC16
219Ø G4$="HB!8H16H16H8H16H16HB!8H16H16H8
H16H16
22ØØ G$=G1$+G2$+G3$+G4$
221Ø I$="rCrCrCrCrCrCrCrC
222Ø GOSUB3Ø
223Ø '*** [D Bass solo 37-4Ø ] ***
224Ø BS$=V$+"Q7>DE<<EE>DEGA>GA<<E8>G<E8>
A<D-8>D-<D-D8>D<DE-8>E-<E-E8>E<E>GA>E<<E
>>G<<EE>>A<<EE>>>D<<<EE>>>E<<<EE>>>A<<<E
E>>>G<<<EE>>>AB<<EE>GE<AB<E.
225Ø D$="o3V15"+BS$
226Ø E$="o3V15"+BS$
227Ø F$="o3r32V15"+BS$
228Ø GOSUB3Ø
229Ø '*** [D Bass solo 41-44 ] ***
23ØØ BS$=V$+"<EE>E<E>GA<EEEE>E<E>GA<EEEE
>E<E>>GA<<EEEE>E<E>G>G<A->A-<<AA>A<A>>CD
<<AA>>>D<<<AA>>>C<<<AA>G<A GG>>G<<G>G<A-
>A-A
231Ø A$="@33o5V15r1r1r1r4. r16EV11EV7EV5E
V3EV1E
232Ø B$="@33o5V15r1r1r1r4. r16Ar48V11AV7A
V5AV3AV1A
233Ø C$="@33o6V15r1r1r1r4. r16Dr32V11DV7D
V5DV3DV1D
234Ø D$="o3V15"+BS$
235Ø E$="o3V15"+BS$
236Ø F$="o3r32V15"+BS$
237Ø G4$="HB!8H16H16H16H16H16H!B!16
238Ø G$=G1$+G2$+G3$+G4$
239Ø I$="rCrCrCrCrCrCrC8. Cr16r
24ØØ GOSUB3Ø
241Ø '*** [E E.P solo 45-48 ] ***
242Ø POKE&HFA6C, Ø
243Ø POKE&HFA7C, Ø
244Ø A$="@16o5V15r1r1r1r2r<D>D
245Ø B$="@16o5V15r1r1r1r2r<A>A
246Ø C$=Y$+"o6V13D8. Dr1r2>F4D8. Dr2r1r16>
V15G
247Ø D$="@35o5V13A8. Ar1r2>C4A8. Ar2r1r16>
V15D
248Ø E$="@35o5V13E8. Er1r2>G4E8. Er2r1r16>
V15A
249Ø F1$="D>D<DDF8DG8. >CD<AF8FDr16D8F8DG
r16>G<D8FGA>F
25ØØ F$="Q8@33o3V15CD<D8F8DG8. >CD<AF8FDr
16D8F8DGD-8>D-<D-D8>D<D"+F1$
251Ø G1$="HB!16H!8H8H16H8
252Ø G2$="HB!8H16H8. H16H16
253Ø G3$="HB!8H16H16H!8H32H32H32H32
254Ø G$=G1$+G2$+G1$+G3$
255Ø G$=G$+G$
256Ø I$="rCrCrCrCrCrCrCrr16C8.
257Ø GOSUB3Ø
258Ø '*** [E E.P solo 49-52 ] ***
259Ø A$="o5    D>Dr16C2r16<B>Cr16<B4. r16A
BGFDC<BAGr16G8. >G8. F4A4G4D2FGA>A
26ØØ B$="o5r32D>Dr16C2r16<B>Cr16<B4. r16A
BGFDC<BAGr16G8. >G8. F4A4G4D2FGA>F
261Ø GOSUB3Ø
262Ø '*** [E E.P solo 53-56 ] ***
263Ø A$="o5    CD-DF8. CD-DG8. GA-A>C<A>CF4
>CD<Dr16D>D<Dr16D>C<A-AAA-AAA-AAA-AA>C<A
 Dr16<FF>F<G-G->G-<GG>G<AA>A<B-B->B-B
264Ø B$="o5r48CD-DF8. CD-DG8. GA-A>C<A>CA4
>CD<Dr16D>D<Dr16D>C<A-AAA-AAA-AAA-AA>C<A
 Dr16<AA>A<B-B->B-<BB>B CC>C<D-D->D-D
265Ø GOSUB3Ø
266Ø '*** [E E.P solo  57-6Ø ] ***
267Ø A$="o6    G4Gr16Fr16Gr16Er16FGr32G-3
2G4r16Gr16Fr16Gr16Er16FGr8 A6A6A6A6A6A6>
C@25"+P1$+"r4o4V12C64"+DA$
268Ø B$="o6    D4Dr16Cr16Dr16Cr16DEr32D-3
2D4r16Dr16Cr16Dr16Cr16DEr8 E6E6E6E6E6E6>
Fr2o3@25"+P1$+"V12C64"+DB$
269Ø C$=Y$+"o6V13D8. Dr2r1>V15r4D6D6D6D6D
6D6>Er4o4@23V15C64"+DC$+"r8. <C64"+DC$
27ØØ D$="@35o5V13A8. Ar2r1>V15r4A6A6A6A6A
6A6>C
271Ø E$="@35o5V13E8. Er2r1>V15r4E6E6E6E6E
6E6 A
272Ø F1$="D6D6D6D6D6D6 A
273Ø F$="@33o3V15>CD<<D8E8>E<EG8A8>CDr16
>C8D<<D8E8>E<EG8A8>CDr8"+F1$
274Ø G1$="HB!C!16H!8H!B!8B!8H16H!B!8H!B!
8H!16B!16H!16HB!C!8
275Ø G2$="  H16H!B!8H16B!8H!B!16H8H!B!8H
!8M!64M!64M!32B!32B!32
276Ø G3$="C!B!6C!B!6C!B!6C!B!6C!B!6C!B!6
H!B!8H8H!16H16H16H!16H16H32H32H16H16B!H8
H32H32H32H32
277Ø G$=G1$+G2$+G3$
278Ø I$="rCrCrCrCrCrCrCrC
279Ø GOSUB3Ø:GOTO 86Ø:'D.S
28ØØ '*** [ Coda    ] ***
281Ø POKE&HFA4C, 15
282Ø POKE&HFA5C, 45
283Ø POKE&HFA6C, 6Ø
284Ø A$="o6@24V15B8. Ar16Er16G8. Ar2>D8. E-
8Er8. <r8 GA Br8>D<r8Ar8>Cr8<Gr8B-r8Fr8A-
285Ø B$="o5@24V15B8. Ar16Er16G8. Ar2>D8. E-
8Er8. <r8 GA>Br8>D<r8Ar8>Cr8<Gr8B-r8Fr8A-
286Ø C$=Y$+"o7V15B4. . C8. Dr2<D8. E-8Er8. <<
@58C64"+DC$+">>@24r16CDEr8Gr8Dr8Fr8Cr8E-
r8<B-r8>D-
287Ø D$="@35o7V15G4. . E8. Gr2<D8. E-8Er8. <<
@58C8         >>@24    CDEr8Gr8Dr8Fr8Cr8E-
r8<B-r8>D-
288Ø E$="@35o7V15D4. . G8. Ar2<G8. A-8Ar8. <<
@58C8         >>@24    EFGr8Br8Fr8Ar8Er8F
r8 E-r8 F
289Ø F$="o3@12V14DE<E8G8GA8. >Dr16DE-E<E8
. r16D8. E-8Er4r16 GABr8>D<r8Ar8>Cr8<Gr8B-
r8Fr8A-
29ØØ G$="HS!B!16H16HC!8S!16H16H16H!B!16H
S!B!8. H!B!16H16H16H16C!B!4C!B!8. C!B!8C!B
!4. H!16H!16
291Ø G$=G$+"H!16B!16B!16H!16B!16B!16H!16
B!16B!16H!16B!16B!16H!16B!16B!16H!16B!16
B!16H!16B!16B!16H!B!4B!16B!8. H!32H32H32H
32
292Ø H$="":J$=""
293Ø I$=I$+"C8. C8. C8. C8. C8. C8. C8. Cr16D 3
2M5ØØØCM3ØØØ
294Ø GOSUB3Ø
295Ø '*
296Ø A$="o6@24    B8. Ar16Er16G8. A@26o3r16
  "+P2$+"C64"+DA$+"c64"+DA$+"r4@24o7D8.
E-8Er8. y32, 63G4
297Ø B$="o5@24r32B8. Ar16Er16G8. A@26o4r32
r24"+P2$+"C64"+DB$+"C64"+DB$+"r8@24o7D8.
E-8Er8. y33, 63G4
298Ø C$="@24o6V15B4. . C8. Dr2r64D8. E-8Er8y
34, 63D-V14D-V13D-V12D-V11D-V1ØD-V9D-V8D-
V7D-V6D-V5D-V4D-V3D-V2D-V1D-VØD-@v1ØØD-@
v9ØD-@v8ØD-@v7ØD-@v6ØD-@v5ØD-@v4ØD-@v3ØD
-@v2ØD-@v1ØD-@v1D-
299Ø D$="@24o6V15G4. . E8. Gr2r48D8. E-8Er8y
35, 63A V14A V13A V12A V11A V1ØA V9A V8A
V7A V6A V5A V4A V3A V2A V1A VØA@v1ØØA @v
9ØA @v8ØA @v7ØA @v6ØA @v5ØA @v4ØA @v3ØA
@v2ØA @v1ØA @v1A
3ØØØ E$="@24o6V15D4. . G8. Ar2r32D8. E-8Er8y
36, 63E V14E V13E V12E V11E V1ØE V9E V8E
V7E V6E V5E V4E V3E V2E V1E VØE@v1ØØA @v
9ØA @v8ØA @v7ØA @v6ØA @v5ØA @v4ØA @v3ØA
@v2ØA @v1ØA @v1A
3Ø1Ø F$="o3@12V14DE<E8G8GA8. >Dr16DE-E<E8
. r16D8. E-8E
3Ø2Ø G$="HS!B!16H16HC!8S!16H16H16HC!B!16
HS!B!4B!24M!24H!24B!24M!24H!24
3Ø3Ø G$=G$+"H8H16H!B!16H16H16H!B!8B!H!16
3Ø4Ø H$=HØ$+"r8"+HØ$+"r8"
3Ø5Ø I$="rCr8C8r24r24C12r24C24Cr2M6ØØØC
3Ø6Ø GOSUB3Ø
3Ø7Ø '*** [ Credit ] ***
3Ø8Ø A$="r1":B$="":C$="@v127":D$="@v127"
:E$="@v127":F$="":G$="":H$="":I$="":J$="
"
3Ø9Ø GOSUB 3Ø
31ØØ A$="@33o4L4    G2r8C8E8G16A16B-AGFEC
8<AA8>C8D16D16E-DC<A-
311Ø B$="@33o4L4r32G2r8C8E8G16A16B-AGFEC
8<AA8>C8D16D16E-DC<A-8.
312Ø C$="@16o8L1C<B-AA-
313Ø D$="@16o5L4CCCC<B-B-B-B->CCCCCCCC
314Ø E$="@16o5L4r48EEEEEEEEFFFFFFFF8.
315Ø F$="@16o4L4r32GGGGGGGGAAAAA-A-A-A-8
.
316Ø LOCATE Ø, 24:GOSUB 343Ø
317Ø POKE&HFA4C, 7
318Ø POKE&HFA5C, 15
319Ø POKE&HFA6C, 3Ø
32ØØ FOR V=1Ø TO ØSTEP-5
321Ø A$="t8ØV=v;"+A$
322Ø B$="t8ØV=v;"+B$
323Ø C$="t8ØV=v;"+C$
324Ø D$="t8ØV=v;"+D$
325Ø E$="t8ØV=v;"+E$
326Ø F$="t8ØV=v;"+F$
327Ø GOSUB 3Ø
328Ø NEXT
329Ø A$="t6Øv5r4     >C1&C1
33ØØ B$="t6Øv5r4B-16>C1&C2. &C8.
331Ø C$="t6Øv6o5r4 G1&G2&G4
332Ø D$="t6Øv6o4r4. A1&A2&A8
333Ø E$="t6Øv6o5r2 D1&D2
334Ø F$="t6Øv6o4r2r8E1&E4.
335Ø GOSUB 3Ø
336Ø _BGM(Ø)
337Ø A$="r":B$="":C$="":D$="":E$="":F$="
":G$="":H$="":I$="":J$=""
338Ø GOSUB 3Ø
339Ø PRINT:PRINT
34ØØ PRINT"...Hit RUN for link ??":PRINT
341Ø END
342Ø '************************
343Ø PRINT"  Missing link  "
344Ø PRINT
345Ø PRINT
346Ø PRINT"Written and arranged"
347Ø PRINT
348Ø PRINT"By Yohichi kitami 199Ø(C)"
349Ø RETURN
```

音楽のこころ

リストページ（内容については69ページを参照）

●ゲームミュージック部門●

リスト1 イースII TO MAKE THE END OF BATTLE

横浜市／久富一馬　©日本ファルコム

```
10 ' ***********************************
20 '*                                  *
30 '*     To make the end of battle    *
40 '*          (Ys-2 theme)            *
50 '*                                  *
60 '*            by Falcom             *
70 '*                                  *
80 '*      Corded by Masquerade        *
90 '*                                  *
10 '***********************************
110 '-----  Initialize  -----
120 _MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1):_TRANSPOSE(Ø
):_PITCH(443)
130 CLEAR 5ØØØ:DIM A%(15)
14Ø FOR I=Ø TO 15
15Ø READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
16Ø NEXT I
17Ø CALL VOICECOPY(A%,@63)
18Ø DATA Ø,6472,6F72,6B63,Ø,A,Ø,Ø,AAØ,44
F1,2Ø,Ø,232,15FØ,6Ø,Ø
19Ø T$="t125":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T
$,T$,T$,T$
2ØØ SOUND 7,28:SOUND 6,8
21Ø '-----  MML data  -----
22Ø A1$="@63o5v15l16 d+ega8<aaa>c+<a>d<a
>e<a>d<a>r1"
23Ø A2$=">c+<ab-gafgeb-gafgefdc+defgab->
c+ec+<b->fc+<b-<ef"
24Ø A3$="g4.ab->c+4.ef gfefgab->c+e4f8g8
"
25Ø A4$="fecd&d2<a>cdcfecd&d2<agfe"
26Ø A5$="f&f8d&d8f8g&g8e&e8g8a&a8f&f8d8e
&e8g&g8b-8"
27Ø A6$="l16a2>defgagfeg8.e8.c8<g8.>c8.e
8"
28Ø A7$="fd<afda>dfec<gecg>ce <dfa>c+dfa
>c+d2"
29Ø A8$="fd<afda>dfec<gecg>ce @6v14<<l32
e-8.ce-g8.e-gb-8.gb->e-4"
3ØØ A9$="@6o5v15l16 a4dfga8.g8fg8>d8.<a8
gf8e8.f8.g8."
31Ø AA$="@Øo6v15 a4dfga8.g8fg8>d8.d8e8d8
d4c+8."
32Ø AB$="@16o6dfadfadfadfae-gb-g dfadfad
fadfacceg"
33Ø AC$="@63o6v15l16 dr8dr8dd8l64d-c<bb-
aa-gg-fee-d"
34Ø '
35Ø B1$="@14o6v15l32 rleb-eb-eb-eb->c+gc
+gc+gc+g l16q6<efg+fefg+a"
36Ø BX$="o5l4r8.er16r2":B2$=BX$+BX$
37Ø B3$="@1Øo5v13q6l16 ffffr16ff8ffffr16
ff8b-b-b-b-r16b-b-8aaaar16aa8"
38Ø B4$=">ffffr16ff8ffffr16ff8b-b-b-b-r1
6b-b-8aaaar16aa8"
39Ø B5$="o5f>df<f>df<f>df<f>df<b->e-ge-
<f>df<f>df<f>df<f>dfeeg>c<<"
4ØØ B6$="@1Øo5v14q6l16 ar8ar8aa8"
41Ø '
42Ø C1$="@14o6v13l32 rlc+gc+gc+gc+gb->e<
b->e<b->e<b->e l16q6<<ab->c+<b-ab->c+d"
43Ø CX$="o5l4r8.c+r16r2":C2$=CX$+CX$
44Ø C3$="@1Øo5v12q6l16 ddddr16dd8ccccr16
cc8 ffffr16ff8eeeer16ee8"
45Ø C4$=">ddddr16dd8ccccr16cc8 ffffr16ff
8eeeer16ee8"
46Ø C5$="o5da>d<da>d<da>d<da>d<e-gb-g da
>d<da>d<da>d<da>dcceg<v7"
47Ø C6$="@1Øo5v13q6l16 fr16fr16ff8"
48Ø '
49Ø D1$="@13o6v13l16r32fecd&d2<a>cdcfecd
&d2<agfe32"
5ØØ D2$="r32f&f8d&d8f8g&g8e&e8g8a&a8f&f8
d8e&e8g&g8b-16"
51Ø D3$="r32l16a2>defgagfeg8.e8.c8<g8.>c
8.e16"
52Ø D4$="r32fd<afda>dfec<gecg>ce r1"
53Ø D5$="@Øo6v13l16 f4<a>def8.e8de8b-8.b
-8>c8<b-8b-4a8.@16v12"
54Ø D6$="r32dfadfadfadfae-gb-g dfadfadfa
dfacceg32"
55Ø '
56Ø E1$="@33o2v14q4l16 aaaaaaaaaaaaaaaa
aaaagab-gaaaagab-g"
57Ø EX$="aaa>a8.<aa>ager16<a8aa":E2$=EX$
+EX$
58Ø E3$=EX$+"aaa>a8.<aa>aa<aabb>c+c+"
59Ø E4$="dddddddddddddddd cccccccccccccc
cc"
6ØØ EY$="<b-b->fb->d<b-df ccg>cec<eg":E5
$=EY$+"ddfa>d<afd< a>age<aaaa>"
61Ø E6$=EY$+"e-e-b-e-ge-ae-b-e->e-<e->g<
e->b-<e-"
62Ø EZ$="dd>d<dfa>cd<ff>f<fff>f<f":E7$=E
Z$+"b-b->b-<b-b-b->b-<b-aa>a<a>g<a>a<a"
63Ø E8$=EZ$+"b-b->b-<b-b-b->b-<b-aa>a<a>
age<a.v12"
64Ø E9$="dr8dr8>cd<r16dfde-e-gb- dr8dr8>
cd<r16dfdccec"
65Ø EA$="o3d<a>cd<a>cdd8"
66Ø '
67Ø F1$="@14o2v12q4l16 aaaaaaaaaaaaaaaa
aaaagab-gaaaagab-g"
68Ø FX$="aaa>a8.<aa>ager16<a8aa":F2$=FX$
+FX$
69Ø F3$=FX$+"aaa>a8.<aa>aa<aabb>c+c+"
7ØØ F4$="dddddddddddddddd cccccccccccccc
cc"
71Ø FY$="<b-b->fb->d<b-df ccg>cec<eg":F5
$=FY$+"ddfa>d<afd< a>age<aaaa>"
72Ø F6$=FY$+"e-e-b-e-ge-ae-b-e->e-<e->g<
e->b-<e-"
73Ø FZ$="dd>d<dfa>cd<ff>f<fff>f<f":F7$=F
Z$+"b-b->b-<b-b-b->b-<b-aa>a<a>g<a>a<a"
74Ø F8$=FZ$+"b-b->b-<b-b-b->b-<b-aa>a<a>
age<a v1Ø"
75Ø F9$="dr8dr8>cd<r16dfde-e-gb- dr8dr8>
cd<r16dfdccec"
76Ø FA$="o3d<a>cd<a>cdd8"
77Ø '
78Ø G1$="v15 r4r16b16sb8"
79Ø GX$="b16b16s8b16b16s8b16b16s8b16b16s
8":G2$=GX$+GX$
8ØØ GY$="b16b16b16s16r16s16b8 b16b16b16s
16r16s16b8":G3$=GY$+GY$
81Ø G4$=GY$+"b16b16b16s16r16s16b8 bs16bs
16bs16s16s16s16bs16s16"
82Ø G5$=GX$+"b16b16s8b16b16s8b16b16s8s16
s16s16s16"
83Ø G6$=GX$+"b16b16s8b16b16s8b16bs16s8bs
16bs16bs16bs16"
84Ø G7$=GX$+"b16b16s8b16b16s8b16m16r16m1
6m32m32m32m32m32m32m32m32"
85Ø GZ$="v13 b8r16b8r16s8b16b16s16b16b16
b16s16b16":G8$=GZ$+GZ$
86Ø G9$=GZ$+"b8r16b8r16s8b16b16s16b16b16
v15sb16s16sb16"
87Ø GA$="b16b16b16b16b16b16bs16bs16"
88Ø '
89Ø H1$="v1Øo5e2g2l16>>gec+<b-gec+<b->ef
g+fefg+a"
9ØØ H2$="b-2>e2g4.f8e2"
91Ø H3$="<b-2>e2g2<l8ec+de"
92Ø HA$="l16dc<ga&a4l8>agfe":H4$=HA$+HA$
93Ø H5$="l8d.<a.>de.c.ef.d.<a>c+.e.g16.
94Ø H6$="<f2a4>d4e2c2"
95Ø H7$="f2e2d2 l8dc+<b>c+"
96Ø H8$="f2e2 l32v1b-v2b-v3b-v4b-v5b-v6b
-v7b-v8b-v9b-v1Øb-v11b-v12b-v12b-v12b-v1
1b-v1Øb-v9b-v8b-v7b-v6b-v5b-v4b-v3b-v2b-
v1b-"
97Ø H9$="v11l16o5 ar8ar8aa"
98Ø '
99Ø I1$="v9o5l16 c+2e2 >>ec+<b-gec+<b-g>
c+dfdc+dff+"
1ØØØ I2$="g2<c+2e4.d8c+2"
1Ø1Ø I3$="<g2>c+2e2<l8c+<ab>c+"
1Ø2Ø IX$="o4l16agef&f4>l8fedc":I4$=IX$+I
X$
1Ø3Ø I5$="<a.f.a>c.<a.>cd.<a.fg.>c+.e16.
"
1Ø4Ø I6$="<d2f4a4>c2<g2"
1Ø5Ø I7$=">d2c2<a2l8aaga"
1Ø6Ø I8$=">d2c2 l32v1e-v2e-v3e-v4e-v5e-v
6e-v7e-v8e-v9e-v9e-v9e-v8e-v7e-v6e-v5e-v
4e-v3e-v2e-v1e-"
1Ø7Ø I9$="v1Øo5l11 fr8fr8ff"
1Ø8Ø '
1Ø9Ø J1$="s9m3ØØØl16o3 r4.c"
11ØØ JX$="s9m1ØØ l16ccm3ØØØcm1ØØcccm3ØØØ
cm1ØØc ccm3ØØØcm1ØØcccm3ØØØcm1ØØc":J2$=J
X$+JX$
111Ø JY$="m2ØØØcm1ØØccm3ØØØc8cm1ØØcc m2Ø
ØØcm1ØØccm3ØØØc8cm1ØØcc":J3$=JY$+JY$
112Ø J4$=JY$+"m2ØØØcm1ØØccm3ØØØc8cm1ØØcc
 m3ØØØcm6ØØØcccccc"
113Ø J5$=JX$+"ccm3ØØØcm1ØØcccm3ØØØcm1ØØc
 ccm3ØØØcm1ØØcm3ØØØcccc"
114Ø J6$=JX$+"ccm3ØØØcm1ØØcccm3ØØØcm1ØØc
 cm3ØØØcccm5ØØØcccc"
115Ø J7$=JX$+"ccm3ØØØcm1ØØc ccm3ØØØcm1ØØ
c ccccl32m15ØØcccccccc"
116Ø JZ$="m8Øccccccm15ØØcm8Øc ccm15ØØcm8
Øcccm15ØØcm8Øc":J8$=JZ$+JZ$
117Ø J9$=JZ$+"ccccccm15ØØcm8Øcccm15ØØcm8
Øccm5ØØØccc"
118Ø JA$="l16m1ØØccccccm3ØØØcc8"
119Ø '
12ØØ X1$="r2"
121Ø '
1ØØØØ P=Ø
1ØØ1Ø PLAY#2,X1$,X1$,X1$,X1$,X1$,X1$,G1$
,X1$,X1$,J1$
1ØØ2Ø PLAY#2,A1$,B1$,C1$,X1$,E1$,F1$,G2$
,H1$,I1$,J2$
1ØØ3Ø PLAY#2,A2$,B2$,C2$,X1$,E2$,F2$,G3$
,H2$,I2$,J3$
1ØØ4Ø PLAY#2,A3$,B2$,C2$,X1$,E3$,F3$,G4$
,H3$,I3$,J4$
1ØØ5Ø PLAY#2,A4$,X1$,X1$,X1$,E4$,F4$,G2$
,H4$,I4$,J2$
1ØØ6Ø PLAY#2,A5$,X1$,X1$,X1$,E5$,F5$,G5$
,H5$,I5$,J5$
1ØØ7Ø PLAY#2,A6$,X1$,X1$,X1$,E4$,F4$,G2$
,H6$,I6$,J2$
1ØØ8Ø PLAY#2,A7$,X1$,X1$,X1$,E5$,F5$,G6$
,H7$,I7$,J6$
1ØØ9Ø PLAY#2,"@13o6v15"+A4$,X1$,X1$,D1$,
E4$,F4$,G2$,H4$,I4$,J2$
1Ø1ØØ PLAY#2,A5$,X1$,X1$,D2$,E5$,F5$,G5$
,H5$,I5$,J5$
1Ø11Ø PLAY#2,A6$,X1$,X1$,D3$,E4$,F4$,G2$
,H6$,I6$,J2$
1Ø12Ø PLAY#2,A8$,X1$,X1$,D4$,E6$,F6$,G7$
,H8$,I8$,J7$
1Ø13Ø P=P+1:IF P=3 THEN 1Ø19Ø
1Ø14Ø PLAY#2,A9$,B3$,C3$,X1$,E7$,F7$,G2$
,X1$,X1$,J2$
1Ø15Ø PLAY#2,AA$,B4$,C4$,D5$,E8$,F8$,G5$
,X1$,X1$,J5$
1Ø16Ø PLAY#2,AB$,B5$,C5$,D6$,E9$,F9$,G8$
,X1$,X1$,J8$
1Ø17Ø PLAY#2,AB$,B5$,C5$,D6$,E9$,F9$,G9$
,X1$,X1$,J9$
1Ø18Ø GOTO 1ØØ2Ø
1Ø19Ø PLAY#2,AC$,B6$,C6$,X1$,EA$,FA$,GA$
,H9$,I9$,JA$
```

リスト2 イース OPEN YOUR HEART

埼玉県／羽鳥英二　©日本ファルコム

```
1ØØ '***** Open Your Heart *****
11Ø CALLMUSIC(Ø,Ø,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
12Ø CLEAR2ØØØ:DEFINTA-Z
13Ø FORI=ØTO8:READA:POKE&HFA2C+16*I,A:NE
XTI:DATA Ø,31,Ø,15,15,31,31,Ø,31
14Ø A$(1)="L8EC+DEGF+A4&AGF+GF+EDEC+2&C+
DEGE2&EC+DEF+<A>DF+GF+EDF+<A>DF+GF+EDF+<
A>DF+GF+EDF+2GF+GB-AEF+A>D<EF+A>D<EGB>D<
F+GB-A>D&D2.D2<B-2>"
15Ø A$(2)=A$(1)+"D1&D1<"
16Ø A$(3)="R16"+A$(1)+"D1&D2.&D8.<"
17Ø B$(1)="L8AA4.>DD4<B>C+DDDD<B-B-GAEAG
&GG>C+D<AEAG&GEG>C+D<DF+AB-AGF+ADF+AB-AG
F+ADF+AB-AGF+ADF+AB-AB->C+D2C+2<B2B-2AEF
+A>D<EF+AB-AGDDEGB-AEF+A>D<EF+A>"
18Ø B$(2)=B$(1)+"D1<"
19Ø B$(3)="R64"+B$(1)+"D2.&D8.&D32.<"
2ØØ B$(4)="R32"+B$(1)+"D2.&D8.&D32<"
```

```
210 B$(5)="R16"+B$(1)+"D2.&D8.<"
220 B$(6)="R08"+B$(1)+"D2.&D8<"
230 T=106:PLAY#2,"T=T;V1206@16","T=T;V06
06@16","T=T;V0805@16","T=T;V0705@16","T=
T;V0505@16","T=T;V0405@16","T=T;V0305@16
","T=T;V0404@16","T=T;V0204@16","T=T;V04
06","T=T;V0306","T=T;V0106"
240 PLAY#2,A$(2),A$(3),B$(2),B$(3),B$(4)
,B$(5),B$(6),B$(2),B$(4),A$(2),B$(2),B$(
5)
250 GOTO240
```

```
10 '""""""""""""""""""""""""""""""""""""""
20 '" ANCIENT YS VANISHED                 "
30 '"     `FEENA'       Ver2.0            "
40 '"            FROM YS OPENING(FM Ver)  "
50 '"                  BY PAM 1989-1990   "
60 '"                                     "
70 '""""""""""""""""""""""""""""""""""""""
100 REM ===== PROGRAM INTO
110 CLEAR 4000
120 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
130 SOUND 7,156:SOUND 6,0
140 DEFSTR A-N:DEFINT O-Z:N="T68"
150 PLAY#2,N,N,N,N,N,N,N,N,N,N,N,N
160 DIM X(15)
170 POKE &HFA3C,8:POKE &HFA6C,8
180 POKE &HFA8C,8:POKE &HFA9C,8
190 FOR O=5 TO 13:READ A:X(O)=VAL("&H"+A
):NEXT:DATA E,0,0,2022,10F1,0,0,22,10F1
200 REM ===== MMLS
210 REM -- PART 1 ----------------------
220 A="BAG+F+AG+F+E":A0="@410V13"+A+A
230 C0="@330V11"+A+A
240 D="L1EEEE":D0="@ 9V13"+D
250 F="L1R1C+R1C+":F0="@ 9V13"+F
260 G="L16 O5 R1R1V3EV4EV5EV6E V7EV8EV10
EV12E EEEE EEEE EV11EV10EV9E V8EV7EEV6E
EEV5EE EE
270 G0="@4O6V5QL1R1R1E&E":I0=G:J0="R24"+
G
280 A="ED+C+D+":A1="L2"+A+A
290 D1="F+F+F+F+":F1="<BBBB>"
300 G=" R1R1 O2 V3BBV4BB V5BBV6BV7B V8BV
9BV10BV11B BBBB BBBB BBBB BBBB BBB
310 G1="O3R1R1B&B":I1=G:J1="R24"+G
320 REM -- PART 2 ----------------------
330 A="RGG8G&G2":A2="@330V11L16RR16G8G&G
2"+A+A+A
340 B="RDD8D&D2":B2="@330V10L16"+B+B+B+B
350 F2="@5V12O2L1EEEE"
360 H="L12V7CV6CV5CV3CV1CC"
370 I="L12V9BV8BV7BV6BV5BB"
380 H2=H+H+H+H+H+H+H+H:I2="O8"+I+I+I+I+I
+I+I+I
390 J="L32V12F+V11F+V12EV11EV12F+V11F+V1
2BV11BL16V12F+F+V10F+F+V8F+F+V 5F+F+V12E
V10EV 8EV 5EL32V12F+V10F+V 8EV 5EV12F+V1
1F+V10BV 9BL16V12F+F+V10F+F+V8F+F+V 5F+F
+V12DV10DV8D":J2="O5R1R1"+J+"V5D
400 D2="@4Q8O6R1R1"+J+"V5D":E2="@4Q8O6R1
R1R24"+J
410 BZ="R4CC8C&C2"
420 A3=A+A+A+A:B3=BZ+BZ+B+B
430 F3="FFEE"
440 DZ="E4A1R2."+D
450 J3="V12EV10EV8EV5E V12AV10AV8AV5AV4A
V3AV2AV1AV0AAAA R1"+J
460 E3="R24"+J3:J3=J3+"V5D
470 A4=A+A+"Q8F+1F+1F+1F+1"
480 B4=BZ+BZ+"<Q8B1B1B1B1>"
490 F4="FFEEEE
500 J="L16V12EV10EV8EV5E<V12AV10AV8AV5AA
V2AAA>":J4=J+"L16V12CV10CV8CV5C"+J+"L16V
12DV10DV8DV5D<V12BV10BV9BV8BV7BV6BV5BV4B
V3BV2BV1BV0B&B
510 E4="R24"+J4
520 I4=I2+I+I+I+I:H4=H2+H+H+H+H
530 '-- PART 3 -------------------------
540 A5="@63V12O6L16Q8EDE8Y0,66Y1,66@W4Y0
,2Y1,2<A8B8>C8D8 EDE8Y0,66Y1,66@W4Y0,2Y1
,2<A8B8>C8E8
550 C="EC<AF>":D="D<BGE>"
560 I="V11EV9EV11CV9C<V11AV9AV11FV9F>":J
="V11DV9D<V11BV9BV11GV9GV11EV9E>
570 CZ="L16"+C+C+C+C+C+C+C+"EC<A
580 C5="@4O7Q4V10"+CZ+"F>"
590 D5="@4O7Q6V8R24"+CZ+">
600 F5="@6 FF
610 I5="O6L32"+I+I+I+I+I+I+I+I
620 E="R16CCDC4 R16 CCDED8.
630 E5="Q7@4V9O7L16"+E+E
640 J5="V9O6L16"+E+E
650 A6="DCD8Y0,66Y1,66@W4Y0,2Y1,2<G8A8B8
>C8 DCD8Y0,66Y1,66@W4Y0,2Y1,2<G8A8B8>D8
660 CZ=D+D+D+D+D+D+D+"D<BG
670 C6=CZ+"E>"
680 D6="R24"+CZ+">
690 F6="EE
700 I6=J+J+J+J+J+J+J+J
710 E="R16<BB>C<B4 R16 BB>CDC8.":E6=E+E
720 G="R1R8@0L16O7BBGGEEGGEEV8CCV4<A"
730 G6="V12"+G:H6="V10R24"+G
740 A7="DCD8Y0,66Y1,66@W4Y0,2Y1,2 L8 GAB
>C DY0,66Y1,66@W8Y0,2Y1,2<BY0,66Y1,66@W8
Y0,2Y1,2GY0,66Y1,66@W8Y0,2Y1,2DY0,66@W4Y
1,66@W4.Y0,2Y1,2
750 C7=D+D+D+D+"L4BGD<B2.
760 D7="R24"+C7
770 E7=E
780 F7="EE&E
790 I7=J+J+J+J+"L4V8BGD<B
800 G7="R1L4>BGD<B2.":H7="R24"+G7
810 REM ===== MMLS PLAYING !
820 _ VOICE COPY(X,@63)
830 PLAY#2,A0,A0,C0,D0,C0,F0,F0,G0,NN,I0
,J0
840 PLAY#2,A1,A1,A1,D1,A1,F1,F1,G1,NN,I1
,J1
850 PLAY#2,A2,B2,A2,D2,D2,F2,F2,B2,E2,I2
,J2,H2
860 PLAY#2,A3,B3,A3,D3,J3,F3,F3,B3,E3,I2
,J3,H2
870 PLAY#2,A4,B4,A4,D4,J4,F4,F4,B4,E4,I4
,J4,H4
880 POKE &HFA3C,24
890 PLAY#2,A5,A5,C5,D5,E5,F5,F5,NN,NN,I5
,J5,NN
900 PLAY#2,A6,A6,C6,D6,E6,F6,F6,G6,H6,I6
,E6,NN
910 PLAY#2,A5,A5,C5,D5,E5,F5,F5,NN,NN,I5
,J5,NN
920 PLAY#2,A7,A7,C7,D7,E7,F7,F7,G7,H7,I7
,E7,NN
930 POKE &HFA3C,8:MID$(A2,12)="G"
940 GOTO 850
```

リスト4 ワンダラーズ フロム イース 予感・スティクス

新潟県／林一久 ©日本ファルコム

```
10 '    =ｽﾃｨｸｽ=
20 '    Music from Ys III
30 '   "Wanderers from Ys"
40 '
50 '  Programed by Tsuchida Oyaji
60 '
70 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR500
80 _PITCH(442)
90 T$="t120v15":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$
,T$,T$,T$
100 '
110 ' Intro.1
120 A$="@12ob4.e16f+1618b>daf+4d4e&e2<b4
.e16f+16b>daf+4d4e4ab4
130 B$="@12o14f+.r8r2r2r2f+.r8r2r2r8o5e8
f+
140 C0$="@16q718o7r4v13f+v11f+v9f+v7f+v5
f+v13ev11ev9ev7ev5ev3ev1er4":C$=C0$+C0$
150 D0$="@0q6o6116ef+q8b8&b2.&b1":D$=D0$
+D0$
160 E$="@16o611f+&f+f+&f+
170 F$="@32o211e&e2&e4.a16b16e&e2&e4.a16
b16
180 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$
190 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$
200 '
210 ' Intro.2
220 A$="@0o6116f+gf+ef+1&f+1
230 B$="@0o6r16116f+gf+e1&e1
240 C$="v13r118bgaf+gef+dec+d<b>c+<abg4
250 D$="@16o6b1&b1&b1
260 E$="o6f+1&f+1&f+1
270 F$="11eee>r814c<bg8d
280 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$
290 '
300 '
310 CA$="egabegab":CB$="cdf+bcdf+b"
320 CC$="dgabdgab"
330 C1$="o7q518"+CA$+CA$+CB$+CB$
340 C2$=CC$+CC$+CA$+CA$
350 C3$=CC$+CC$+"v9"+CA$+"v6"+CA$
360 D1$="@6v14o512bbbbbbaa
370 D2$="bba>d<bbbb
380 D3$="bba>d<b@9v15bv12bv8b
390 E1$="@6v14o512f+f+f+f+f+f+ee
400 E2$="f+f+eaev15ed+v1418ef+ga
410 E3$="f+f+eae@9v15ev12ev8e
420 F1$="o312eeeedddd
430 F2$="ccdd<bbb>>18c.<b.g
440 F3$="ccd>d<e1&1e<b.>d.
450 RA$="v15bc2bsh8v0m8m8v15bc8":RB$="bc
2
460 R1$=RA$+RA$+RA$+RA$
470 R2$=RA$+RA$+RA$+RB$
480 R3$=RA$+RA$+RB$
490 P1$="osm40000b1.a4b4b2.a8a1
500 P2$="b2.a8a2.g8a8b1.r8e8f+8g8a8
510 P3$="b2.a8a2.g8a8e1.......
520 S1$="osm40000f+1.f+4g4g2.f+8f+1
530 S2$="g2.f+8f+2.c8e8f+1.
540 S3$="g2.f+8f+2.d8f+8o3b1.......
550 PLAY#2,"","",C1$,D1$,E1$,F1$,R1$,P1$
,S1$
560 PLAY#2,"","",C2$,D2$,E2$,F2$,R2$,P2$
,S2$
570 PLAY#2,"","",C1$,D1$,E1$,F1$,R1$,P1$
,S1$
580 PLAY#2,"","",C3$,D3$,E3$,F3$,R3$,P3$
,S3$
590 GOTO90
```

リスト5 ワンダラーズ フロム イース 予感・スティクス

福島県／土田英寿 ©日本ファルコム

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
15 SOUND7,49
20 PLAY#2,"T123","T123","T123","T123","T
123","T123","T123","T123","T123","T123",
"T123","T123"
30 _VOICE COPY(@13,@63)
40 _VOICE(@63,@63,@23,@63,@63,@63,@12,@1
4,@63)
50 _AUDREG(1,53)
51 _TRANSPOSE(+700)
60 PLAY#2,"Y5,112"
80 _PITCH(442)
90 POKE&HFA2C+16*1,30:POKE&HFA2C+16*2,90
:POKE&HFA2C+16*3,100:POKE&HFA2C+16*5,30:
POKE&HFA2D+16*6,10
100 A$="V13O6L4CCCGCCCACCCGCCC<B
110 W$="V15O5L1CL2D.L16FGABL1CL2D.L16GFE
D
120 B$="R8V13O5L4F+.L16EFL8B>DAL4F+DL8E&
L2E<L4F+.L16EFL8B>DAL4F+DEL8AL8B
130 Q$="V14O5L4B.L16EFL8B>DAL4F+DL8E&L2E
<L4B.L16EFL8B>DAL4F+DEL8AL4B
140 C$="V13O3L1C&L2C.&L8CL16FGL1C&L2C.&L
8CL16FG
200 FOR I=0 TO 1
210  PLAY#2,A$,Q$,W$,B$,B$,C$,C$,Q$,Q$
220 NEXT I
230 A1$="V13O6R1L1C&C >L4CCCCDDDDEFGA
240 W1$="V15O7L16AAAA&L2A.L1A&A&A&A&A
250 B1$="R8V15O5L1F+>L8BGAF+GEFDED-D<B>D
-<AB>L1AAL2FL4G.L16FG
260 Q1$="V15O5L1F+>L8BGAF+GEFDED-D<B>D-<
ABGL1AR1>L2FL4G.L16FG
261 C1$="V15O5L8CCL2C.L4CL8CCL4DL8DDL4CL
8CCL4CL8CCR8L8A.L4GL8E.L2<B<L2EL8FGL4AL8
AAL4B>L8CD
299 P0$="S10M1000R1R1R1R1R1R2.L16CCCC
300 PLAY#2,A1$,Q1$,W1$," ",B1$,C1$,C1$,Q
1$,A1$,P0$
320 W2$="V15O3L4CL8CCL4CL8CCL4CL8CCL4CL8
CCL4CL8CCL4CL8CCL4CL8CCL4CL8CCL4CL8CCL4C
L8CCL4CL8CCL4CL8CCL4CL8CCL4CL8CCL4CL8CCL
4CL8EF
330 B2$="V15O6L1B.L4ABL2B.L8AA&L1AL2B.L8
AAA&L2AL8GAB&L1B.L8E+FGA
340 Q2$="V15O6L1F+.L4FGL2G.L8EE&L1EL2B.L
8AAA&L2AL8GAB&L1B.L8E+FGA
```

```
35Ø C2$="V15O7L1CC<AABB>CL4CR4L8A. G. E
36Ø P$="S1ØM3ØØØØO2L1CR1CR1CR1CR2L4CC
37Ø V2$="V11O5L1AAAAAAAA
38Ø M2$="V11O5L1DDDDDDDD
39Ø PLAY#2, W2$, Q2$, W2$, B2$, B2$, C2$, W2$, Q
2$, Q2$, P$, V2$, M2$
42Ø B3$="V15O6L1B. L4ABL2B. L8AA&L1AL2B. L8
AA&L2A&L8AGAE&L1E&L2E.
43Ø Q3$="V15O6L1F+. L4FGL2G. L8EE&L1EL2B. L
8AA&L2A&L8AGAE&L1E&E
44Ø C3$="V15O7L1CC<AABB>C&L4C<<G. B.
444 P1$="S1ØM3ØØØØO5L1CR1CR1CR1CR2MØ7ØØØ
L8CL16CCL8CL16CC
47Ø PLAY#2, W2$, Q3$, W2$, B3$, B3$, C3$, W2$, Q
3$, Q3$, P1$, V2$, M2$
48Ø GOTO 2ØØ
```

リスト6 イース SEE YOU AGAIN

千葉県／馬場秀一 ©日本ファルコム

```
1Ø CLEAR 3ØØØ
2Ø _MUSIC(1, Ø, 1, 1, 1, 1, 1, 1)
3Ø _PITCH(445):_TRANSPOSE(-6)
4Ø SOUND 6, 29:SOUND 7, 28
5Ø DIM A%(15)
6Ø FOR I=Ø TO 15
7Ø     READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
8Ø NEXT I
9Ø _VOICECOPY(A%, @63)
1ØØ '
11Ø DATA ØØØØ, ØØØØ, ØØØØ, ØØØØ
12Ø DATA ØØØØ, ØØØE, ØØØØ, ØØØØ
13Ø DATA 1A31, 11E1, ØØØØ, ØØØØ
14Ø DATA ØØ61, 13C1, ØØØØ, ØØØØ
15Ø '
16Ø AØ$="t166l16r4er8. f4. r8g4. f2r8r4er8.
f4. r8d4. e2"
17Ø BØ$="t166l16r4cr8. c4. r8d4. c2r8r4cr8.
c4. r8<b4. >c2"
18Ø CØ$="t166l16r4ar8. a4. r8b4. a2r8r4gr8.
a4. r8g4. g2"
19Ø PØ$="c8>cc<c8>cc<c8>cc<c8>cc<c8>cc<c
8>cc<c8>cc<<a8gg>"
2ØØ DØ$="t166l16"+PØ$+PØ$
21Ø SØ$="hb!8h16h16hb!8h16h16hb!8h16h16h
b!8h16h16"
22Ø S1$="hb!8h16h16hb!8h16h16hb!8h16h16h
8h16h16"
23Ø TØ$="t166v5@a15"+SØ$+S1$+SØ$+S1$
24Ø NØ$="t16l16sØm55ØØr1r2. g4r1r2. g4"
25Ø '
26Ø D1$=PØ$+"c8>cc<c8>cc<c8>cc<c8>cc<c8>
cc<c8>cc<c8>cc<c8>cc<"
27Ø T1$=SØ$+S1$+SØ$+SØ$
28Ø N1$="r1r2. g4r1r2g8g8gg8"
29Ø '
3ØØ A1$="l8der8er8dcg2r8a4g4>c4r8<a4g4r8
e4dcr8er8<g"
31Ø B1$="l8r8cr8cr8<g4r8>d4ec4d4r8e4r8<a
4r8>e4e4r8<g4r8>e4"
32Ø D2$="l8c>c<c>c<c>c<c>c<<b>b<b>b<b>b<
b>b<a>a<a>a<a>a<a>a<g>g<g>g<g>g<g>g<"
33Ø T2$=SØ$+SØ$+SØ$+SØ$
34Ø PØ$="r4g4r4g4":N2$=PØ$+PØ$+PØ$+PØ$
35Ø '
36Ø A2$="a2r8a>cfr8er8gr8edcd4r8<a4r8>cr
8<b4>cdr8<g4>"
37Ø B2$="r8fr8fr8fedr8gr8gr8gfef4efr8fr8
fg4fgr8gr8g"
38Ø D3$="f>f<f>f<f>f<f>f<e>e<e>e<e>e<e>e
<d>d<d>d<d>d<d>d<g>g<g>g<g>g<g>g"
39Ø P1$="r4g4r4ggg8":N3$=PØ$+PØ$+PØ$+P1$
4ØØ '
41Ø A3$="a4r8>cr8fgf<a-4r8>cr8fgfe2&ed<g
>g&g2."
42Ø B3$="c4r8<a4g4f>c4r8<a-4g4fg4. d4g4b>
d<gb>dg<b>dg"
43Ø D4$="f>f<f>f<f>f<f>f<f>f<f>f<f>f<f>f
<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<"
44Ø P2$="r4g4r4gggg":N4$=PØ$+PØ$+PØ$+P2$
45Ø '
46Ø A4$="a2&ar8b>c&c2r8c<b>c&c1r8<br8br8
ag4"
47Ø B4$="e2&er8ea&a2r8aga&a1r8gr8gr8ed4"
48Ø C1$="l8c2&cr8de&e2r8ede&e1r8dr8dr8c<
b4>"
49Ø D5$="l16aa>aa<aa>aa<aa>aa<aa>aa<gg>g
g<gg>gg<gg>gg<gg>gg<ff>ff<ff>ff<ff>ff"
5ØØ D5$=D5$+"<ff>ff<gg>gg<gg>gg<gg>gg<gg
>gg<"
51Ø S2$="b!4b!4b!4b!4":T3$=S2$+S2$+S2$+S
2$
52Ø N5$="r1r1r1r2r4g4"
53Ø '
54Ø N6$="r1r1r1r2r4ggg8"
55Ø '
56Ø AS$="a>cec<a>cec<a>cec<a>cec<":A5$="
l16"+AS$+AS$+AS$
57Ø A5$=A5$+"gb>e<bgb>e<bgb>e<bgb>e<b"
58Ø B5$="a2. b>c&c4d4e4g4e4. <a4. >e4e4. <g4
. >e4"
59Ø D6$="a8>aa<a8>aa<a8>aa<a8>aa<g8>gg<g
8>gg<g8>gg<g8>gg<f8>ff<f8>ff<f8>ff"
6ØØ D6$=D6$+"<f8>ff<g8>gg<g8>gg<g8>gg<g8
>gg<"
61Ø '
62Ø B6$="<b2. ga&a4g4e4g4e2a4bg&g4d4. e4. "
63Ø '
64Ø B7$="<b4>c<b4a4eb4>c<b4a4>e<b4>c<b4a
4>d&d4c4<b4>c4"
65Ø '
66Ø B8$="b4>c<b4A4eb4>c<b4a4>e<b4>c<b4a4
d&d4g4b4>d4<"
67Ø '
68Ø A6$="gg>g<ggg>g<ggg>g<ggg>g<g":A6$=A
S$+AS$+A6$+A6$
69Ø B9$="b2. &b>c&c2. r4l16@4q2v13d<gb>dg<
b>dgbdgb>d<gb>dg<b>dgbdgb>d<gb>dg<b>dg"
7ØØ BS$="b2. &b>c&c2. r4l16@4q4v13<d<gb>dg
<b>dgbdgb>d<gb>dg<b>dgbdgb>d<gb>dg<b>dg
71Ø BG$="b2. &b>c&c2. r4l16v1Ø<d<gb>dg<b>d
gbdgb>d<gb>dg<b>dgbdgb>d<gb>dg<b>dg"
72Ø D7$="aa>aa<aa>aa<aa>aa<aa>aa<aa>aa<a
a>aa<aa>aa<aa>aa<gg>gg<gg>gg<gg>gg<"
73Ø D7$=D7$+"gg>gg<gg>gg<gg>gg<gg>gg<gg>
gg"
74Ø T4$=SØ$+SØ$+SØ$+SØ$
75Ø N7$="r4g4r4g4g8g8g8g8g8g8g8g8r1r2r4g
gg8"
76Ø '
77Ø POKE &HFA2C, Ø:POKE &HFA3C, 35:POKE &H
FA4C, 7Ø:POKE &HFA6C, 55
78Ø PLAY#2, "@63o5v15xaØ$;", "@63o5v15xaØ$
;", "@63o5v13q8xbØ$;", "@63o4v13q8xcØ$;", "
@24v14o3q6y36, 32xdØ$;", "@14v15o3q2xdØ$;"
, TØ$, "t166", "t166", NØ$
79Ø PLAY#2, AØ$, AØ$, BØ$, CØ$, D1$, D1$, T1$, "
", "", N1$
8ØØ PLAY#2, ">v13xa1$;", ">v13xa1$;", "@4v1
1o6y34, 32xb1$;", "@4v11o6y35, 32xb1$;", D2$
, D2$, T2$, "v12o5xb1$;", "", N2$
81Ø PLAY#2, A2$, A2$, B2$, B2$, D3$, D3$, T2$, B
2$, "", N3$
82Ø PLAY#2, A1$, A1$, B1$, B1$, D2$, D2$, T2$, B
1$, "", N2$
83Ø PLAY#2, A3$, A3$, B3$, B3$, D4$, D4$, T2$, B
3$, "", N4$
84Ø PLAY#2, "@4o6v14y32, 32xa4$;", "@4o6v14
y33, 32xa4$;", "@36o5v11xb4$;", "@36o5v11xc
1$;", D5$, D5$, T3$, "o5v12xa4$;", "", N5$
85Ø PLAY#2, A4$, A4$, B4$, C1$, D5$, D5$, T3$, A
4$, "", N6$
86Ø PLAY#2, "@14v12o4xa5$;", "@14v12o4xa5$
;", "@36v13o4xb5$;", "@4v14o5xb5$;", D6$, D6
$, T2$, "o4v12xb5$;", "", N2$
87Ø PLAY#2, A5$, A5$, B6$, B6$, D6$, D6$, T2$, B
6$, "", N2$
88Ø PLAY#2, A5$, A5$, B7$, B7$, D6$, D6$, T2$, B
7$, "", N2$
89Ø PLAY#2, A5$, A5$, B8$, B8$, D6$, D6$, T2$, B
8$, "", N2$
9ØØ PLAY#2, A6$, A6$, B9$, BS$, D7$, D7$, T4$, B
G$, "", N7$
91Ø PLAY#2, "y32, Ø", "y33, Ø", "y34, Ø", "y35,
Ø":GOTO 78Ø
```

リスト7 ワンダラーズ フロム イース 貿易の町レドモント

群馬県／豊島隆志 ©日本ファルコム

```
11Ø _MUSIC(1, Ø, 1, 1, 1, 1, 1):CLEAR 4ØØØ
12Ø SOUND 7, 24:SOUND 6, 6Ø:T$="T136":R=Ø
13Ø '------- MML DATA -----------------
14Ø '**** A **** FM Ø, 1
15Ø AØ$="L16EFEDE2. R4L4EFG"
16Ø A1$="L16EFEDE2. R4C4<B8>C8D4"
17Ø A2$="E4G8E8>D1<L8EGEG"
18Ø A3$="B2. A8A8&A2.. G4&G2E8F8G2&G8A4G4"
19Ø A4$="L8>C2&C<AB>C&C2E4D4A1"
2ØØ A5$="G1B1"
21Ø A6$="G1<"
22Ø A7$="G2.. <V15@16L8G#"
23Ø W7$="G2.. <<<V1Ø@4L8G#"
24Ø A8$="AB>CE4DC<AL4B>CDG"
25Ø A9$="L8EFEE-E<B>DC<A2&AB>CE"
26Ø AA$="<FA>ED4EFAG<G>DGBA4D"
27Ø AB$="E2&E<G>DC<BGBAE2"
28Ø AC$="FEFAR8>E4D"
29Ø AD$="<B>CDEFGAB4EE-EBAG#B>L4C<BAE"
3ØØ AE$="L8FGABR8>C4<AB>CDEF<A4B"
31Ø AF$=">C<B>DC4<BAEG1"
32Ø '**** B **** FM 2
33Ø BØ$="C1<G1"
34Ø B1$="A1E2F2"
35Ø B2$="G1B2>D2"
36Ø B3$="E1C2.. C4&C2<A8B8>C2&C8F4C4"
37Ø B4$="L8F2&FDEF&F2B4B4F1"
38Ø B5$="E1G1"
39Ø B6$="E1"
4ØØ B7$="E2.. <L8E"
41Ø B8$="F4A>C4<A4FL4GAB>D"
42Ø B9$="L8<G#AG#GG#EG#4ECCE4G#A>C"
43Ø BA$="<C4>C<A2>CD<DGB>D4<B4"
44Ø BB$=">C2&C<GBAGEGCC#2"
45Ø BC$="D4. F8R8A4A8"
46Ø BD$="L8DEFGBD4G>E<B4B>G#EDEL4AEEC"
47Ø BE$="<CF8G8R8F8F#4L8GAB>CD<F4F8"
48Ø BF$="EDFEEGFCE1"
49Ø '**** C **** FM 3, 4
5ØØ C$="C>C<C>C<":CØ$="L8"+C$+C$+C$+C$
51Ø C$="F>F<F>F<":C1$=C$+C$+C$+C$
52Ø C$="E>E<E>E<":C2$=C$+C$+C$+C$
53Ø C$="<A>A<A>A":CX$="F>F<F>F<":C3$=C$+
C$+C$+"<A>A<G8F4>F<F>F<"+CX$+CX$+CX$
54Ø C$="G>G<G>G<":CX$="C>C<C>C<":C4$=C$+
C$+C$+C$+">"+CX$+CX$
55Ø C5$=CX$+CX$+CX$+CX$
56Ø C6$=CX$+CX$
57Ø C7$=CX$+"C>C<CC#"
58Ø CX$="D>D<D>D<":CY$="<G>G<G>G"
59Ø C8$=CX$+CX$+CY$+CY$
6ØØ CX$="E>E<E>E<":C9$=CX$+CX$+"<A>A<A>A
<AG#GF#"
61Ø CX$="F>F<F>F<":CY$="G>G<G>G<"
62Ø CA$=CX$+CX$+CY$+CY$
63Ø CX$="C>C<C>C<":CY$="C#>C#<C#>C#"
64Ø CB$=">"+CX$+CX$+CX$+CY$
65Ø CC$="<D>D<D>D<D>D<D>D<"
66Ø CX$="E>E<E>E<":CD$="G>G<G>G<G>G<F>F<
"+CX$+CX$+"<A>A<A>A<A>A<G>G<"
67Ø CX$="G>G<G>G<":CE$="F>F<F>F<F>F<F#>F
#<"+CX$+CX$
68Ø CX$="C>C<C>C<":CF$=">"+CX$+CX$+CX$+C
X$
69Ø '**** D **** ﾘｽﾞﾑ
7ØØ DZ$="V1ØH16H16H16H16H16R16H16H16H16R
16H16H16H16R16H16H16":DØ$=DZ$+DZ$
71Ø DY$="H16R16H16H16H16R16H16H16H16R16H
16H16H16R16H16H16"
72Ø D3$=DZ$+"H16H16H16H16H16R16H16H16H16
R16H16H16H16H16H16"+DY$+DY$
73Ø D4$=DY$+"H16R16H16H16H16R16H16H16H16
R16H16H16R16H16R16"+DY$
74Ø D5$=DY$+DY$
75Ø D6$="H16R16H16H16H16R16H16H16H16H16H
16H16H16R16H16H16"
76Ø D7$="H16R16H16H16H16R16H16H16H16R16H
16R16H16R16H16R16":DX$="H16R16H16H16H16R
16H16H16H16R16H16H16H16R16H16H16"
77Ø D8$=DX$+DX$
78Ø D9$=DX$+"H16R16H16H16H16R16H16H16H16
H16R16R16R16R16H16H16"
79Ø DA$=DX$+DX$
8ØØ DB$=DX$+"H16R16H16H16H16R16H16H16H16
H16H16R16H16H16R16"
81Ø DC$=DX$
82Ø DD$=DX$+DX$+DX$
83Ø DE$=DX$+DX$
84Ø DF$=DX$+"H16R16H16H16H16R16H16H16H16
H16H16H16R16H16H16"
85Ø '**** E **** PSG 1
86Ø ZØ$="G2&G8L8EFG&G2AAG":EØ$=ZØ$+"G"
87Ø Z1$="C2&C8L8<AB>C&C2EEC":E1$=Z1$+"C"
88Ø Z2$="<B4>E<B>G1<B>E<B>":E2$=Z2$+"E"
89Ø Z3$="G2. EE&E2.. G4EFGGEFGGEFGGEF":E3$
=Z3$+"G"
```

```
900 Z4$=">L8C<AB>CC<AB>CC<AB>CC<AB>CC<BG
EEC<B":E4$=Z4$+"G"
910 Z5$="EEGGBB>CCE<BGEEC<B":E5$=Z5$+"G"
920 Z6$="EG>CEEEE>":E6$=Z6$+"<E>"
930 Z7$="EGB>CECD":E7$=Z7$+"E"
940 Z8$="FFFFAAADDGB>DR8<BB":E8$=Z8$+"B"
950 Z9$="B>C<BB-BG#4EEECCCDE":E9$=Z9$+"G
"
960 ZA$="AEC<AAB>CEDGB>DD<BB":EA$=ZA$+"G
"
970 ZB$=">E<G>GEE<G>GEE<G>GEE<G>G":EB$=Z
B$+"E"
980 ZC$="<AB>CEEDC<":EC$=ZC$+"A"
990 ZD$="L4GAB>DG2E2.DC<L8G":ED$=ZD$+"G"
1000 ZE$="AEFGR8A4>CDEFGR8<B4>":EE$=ZE$+
"G"
1010 ZF$=">EDFEEDFEEDFEEC<B":EF$=ZF$+"G"
1020 '**** F **** PSG 2(1 ｴｺ-)
1030 F0$="R8"+Z0$
1040 F1$="G"+Z1$
1050 F2$="C"+Z2$
1060 F3$="E"+Z3$
1070 F4$="G"+Z4$
1080 F5$="G"+Z5$
1090 F6$="G"+Z6$
1100 F7$="G"+Z7$
1110 F8$="E"+Z8$
1120 F9$="B"+Z9$
1130 FA$="G"+ZA$
1140 FB$="G"+ZB$
1150 FC$="E"+ZC$
1160 FD$="A"+ZD$
1170 FE$="G"+ZE$
1180 FF$="G"+ZF$
1190 '**** G **** ﾉｲｽﾞ
1200 GZ$="R16R16R16R16G16R16R16R16R16R16
R16R16G16R16R16R16":G0$=GZ$+GZ$
1210 GY$="R16R16R16R16G16R16R16R16R16R16
R16R16G16R16R16R16"
1220 G3$=GZ$+"R16R16R16R16G16R16R16R16G1
6R16G16G16G16G16G16R16"+GY$+GY$
1230 G4$=GY$+"R16R16R16R16G16R16R16R16R1
6R16R16R16G16R16G16R16"+GY$
1240 G5$=GY$+GY$
1250 G6$="R16R16R16R16G16R16R16R16G16G16
G16G16R16R16G16G16"
1260 G7$="R16R16R16R16G16R16R16R16R16R16
G16R16R16R16G16R16":GX$="R16R16R16G16
R16R16R16R16R16R16R16G16R16R16R16"
1270 G8$=GX$+GX$
1280 G9$=GX$+"R16R16R16R16G16R16R16R16R1
6R16R16R16R16R16R16R16"
1290 GA$=GX$+GX$
1300 GB$=GX$+"R16R16R16R16G16R16R16R16G1
6G16R16R16G16G16R16R16"
1310 GC$=GX$
1320 GD$=GX$+GX$+"R16R16R16R16G16R16R16R
16R16R16R16R16G16R16G16G16"
1330 GE$=GX$+GX$
1340 GF$=GX$+"R16R16R16R16G16R16R16R16G1
6G16G16G16G16G16G16G16"
1350 '------ PLAY -------------------
1360 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
1370 PLAY#2,"O5V13@16","O7V15@14","O5V10
@3","O3V11@24","O3V6@0","","O5V9","O5V7"
,"SM1500"
1380 PLAY #2,A0$,A0$,B0$,C0$,C0$,D0$,E0$
,F0$,G0$
1390 PLAY #2,A1$,A1$,B1$,C1$,C1$,D0$,E1$
,F1$,G0$
1400 PLAY #2,A2$,A2$,B2$,C2$,C2$,D0$,E2$
,F2$,G0$
1410 PLAY #2,A3$,A3$,B3$,C3$,C3$,D3$,E3$
,F3$,G3$
1420 PLAY #2,A4$,A4$,B4$,C4$,C4$,D4$,E4$
,F4$,G4$
1430 PLAY #2,A5$,A5$,B5$,C5$,C5$,D5$,E5$
,F5$,G5$
1440 IF R=1 THEN 1460
1450 PLAY #2,A6$,A6$,B6$,C6$,C6$,D6$,E6$
,F6$,G6$:R=1:GOTO 1380
1460 POKE &HFA3C,48:PLAY #2,A7$,W7$,B7$,
C7$,C7$,D7$,E7$,F7$,G7$
1470 PLAY #2,A8$,A8$,B8$,C8$,C8$,D8$,E8$
,F8$,G8$
1480 PLAY #2,A9$,A9$,B9$,C9$,C9$,D9$,E9$
,F9$,G9$
1490 PLAY #2,AA$,AA$,BA$,CA$,CA$,DA$,EA$
,FA$,GA$
1500 PLAY #2,AB$,AB$,BB$,CB$,CB$,DB$,EB$
,FB$,GB$
1510 PLAY #2,AC$,AC$,BC$,CC$,CC$,DC$,EC$
,FC$,GC$
1520 PLAY #2,AD$,AD$,BD$,CD$,CD$,DD$,ED$
,FD$,GD$
1530 PLAY #2,AE$,AE$,BE$,CE$,CE$,DE$,EE$
,FE$,GE$
1540 PLAY #2,AF$,AF$,BF$,CF$,CF$,DF$,EF$
,FF$,GF$
1550 R=0:POKE &HFA3C,0:GOTO 1370
```

● オリジナル部門 ●

リスト8 CHATTER

静岡県／平林達彦

```
10 '__ SFG--FMPAC ______________
11 '
12 ' ﾃﾞｨﾚｲ ｦ ｽｺｼ ｶｹﾃｸﾚﾙﾄ good ﾃﾞｽ.
13 '
14 ' Chatter (Simple version)
15 '
16 '  main:@3
17 '
18 '
19 '
20 COLOR 15,0,0:SCREEN 0:WIDTH 40:COLOR=
(15,0,0,0)
21 LOCATE11, 8:PRINT"--- CHATTER ---
22 LOCATE  5,11:PRINT"Music & Programed
by T.Hira
23 FOR TI=0 TO 1000:NEXT
24 '-----------------------------
100 CLEAR 4000
110 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
120 TE$="T160L8":PLAY#2,TE$,TE$,TE$,TE$,
TE$,TE$,"T160",TE$
130 SOUND6,4:SOUND7,69:PD$="r4c4r4c4"
140 _TRANSPOSE(50) 'ﾂｳｼﾞｮｳ 100
150 '-----------------------------
160 P0$="o6r8e<ae<aer8"
170 P1$="o6r8c#<r8c#8<r8r8"
180 P2$="o5r8r8br8<br8"
190 P3$="r8<b>c#er8b>c#e"
200 P4$="o6r8ccr8cccc"
210 P5$="o5r8aar8aaaa"
220 P6$="o5r8ggr8gggg"
230 P7$="o6r8ddr8dddd"
240 P8$="o5r8bbr8bbbb"
250 P9$="o5r8ddr8dddd"
260 Q1$="o5r8ccr8cccc"
270 Q2$="o6r8ggr8gggg"
280  B0$="o2fr8>f<fr8>fff"
290  B1$="ggr8gr8gab"
300  B2$="o2gr8>g<gr8>ggg"
310  B3$="o3cr8>c<cr8>ccc"
320  B4$="o2cC16C16>c<cr8>ccc"
321  B5$="o2ar8r8aaar8r8"
322  B6$="ar8r8a16a16aar8r8"
324 H1$="o8r8fc<fr8>cfr8"
325 H2$="r8gd<gr8>dgr8"
326 H3$="c<bger8deg>"
330 H5$="b!h8h8h8h8b!h8b!h8b!h8b!h8"
340 '-----------------------------
350 PLAY#2,"@33q3v11","@3q3v13","@3q3v12
","@3q2v12","@3q6o5v13","@3q6o5v3","@a15
v8","o4s0m1500
360 '-----------------------------
370 PLAY #2,"r8o2ar4aaar16","r8o6r8e8<ae
8<ae","r8o6r8c#8<rc#8<r8r","r8o5r8br<br"
,"r","r","",""
380 PLAY #2,B1$,P3$,"","","","",""
390 PLAY #2,"r1r1r1"
400 FOR Z=1 TO 7:COLOR=(15,Z,Z,Z):FOR TI
=0 TO 50:NEXT:NEXT
410 '
420 '
430 '-----------------------------
440 PLAY #2,"v12",P0$,P1$,P2$,"","r",""
450 PLAY #2,"",P3$,"","","","","r8r8r8r8
r8r8r8h!16h!16"
460 PLAY #2,"o2ar4aaar16",P0$,P1$,P2$,"r
","","b!h8h8h8h8h8h8h8",PD$
470 PLAY #2,B1$,P3$,"","","","","b!h8h8h
8h8b!h8h8h8h8",PD$
480 PLAY #2,"",P0$,P1$,P2$,"","","b!h8h8
h8h8b!h8h8h8",PD$
490  PLAY #2,B1$,P3$,"r8o6r8e8<ae8<a8r",
"r8o5r8br<br","r","r2l16o7af#dc#<ab>c#f#
","b!h8h8h8h8b!h8b!h8b!h8b!h8",PD$
500 PLAY #2,B5$,P0$,P1$,P2$,"@16V4o6e2a2
","v14o6e1","b!h8h8h8h8b!h8h8h8",PD$
510 PLAY #2,B1$,P3$,"","","f#2d2","v8l8d
er8f#4.d","b!h8h8h8h8b!h8h8h8h8",PD$
520 PLAY #2,B6$,P0$,P1$,P2$,"<a2>e2","c#
r8c#e8&e8&e8&e8","b!h8h8h8h!16h!16b!h8h8
h8",PD$
530 PLAY #2,B1$,P3$,"","","f#2d2","<b>c#
<b>d4.c#<b","b!h8h8h8h8b!h8h8h8h8",PD$
540 PLAY #2,B6$,P0$,P1$,P2$,"c#2e2",">c#
r8c#e8&e8&e8&e8","b!h8h8h8h!16h!16b!h8h8
h8",PD$
550 PLAY #2,B1$,P3$,"","","<b2>d2","<b>c
#<b>d4.c#<b","b!h8h8h8h8b!h8h8h8h8",PD$
560 PLAY #2,B6$,P0$,P1$,P2$,"c#1","ba8&a
8&a8&a8&a8&a8&a8","b!h8h8h8h!16h!16b!h8h
8h8",PD$
570 ZA=ZA+1:IF ZA=2 THEN 610 ELSE IF ZA=
4 THEN ZA=0:PLAY #2,"","","","","@3v10",
"@3v10":ELSE GOTO 590
580 '-----------------------
590 PLAY #2,"gr8r8g16g16ggr8g","","r","r
","@3o7l16v4ef#ef#ef#ef#edc#<b>c#dl8"
,"","b!h8h8h8h8b!h8h8h8h8",PD$
600 GOTO 500
610  PLAY #2,"v14f#fr8g#g#eev11","v14o5r
8ddr8eeg#g#v12","v14o4r8aar8bb>eev11","v
14o4r8f#f#r8g#g#bbv11","@50v9o8","@14q8o
6v12l8","b!h8h8h8h8b!h8b!h8b!h8b!h8",PD$
620 '---------------------
630  PLAY #2,B0$,P4$,P5$,P6$,H1$,"05{b>c
}16&c16&c&c&c&c&c&c&c","b!h8h8h8h8b!h8b!
h8b!h8b!h8",PD$
640  PLAY #2,B0$,P4$,P5$,P6$,H1$,"r1",H5
$,PD$
650  PLAY #2,B2$,P7$,P8$,P5$,H2$,"d1",H5
$,PD$
660  PLAY #2,B2$,P7$,P8$,P5$,H2$,"r2r4f&
f",H5$,PD$
670  PLAY #2,B3$,P6$,P9$,Q1$,H3$,"{d#e}1
6&e16&e&e&e&e&e&e&e",H5$,PD$
680  PLAY #2,B3$,P6$,P9$,Q1$,H3$,"r2r4d&
d",H5$,PD$
690  PLAY #2,B3$,P6$,P9$,Q1$,"","c1",H5$
,PD$
700  PLAY #2,B3$,P6$,P9$,Q1$,"","r1",H5$
,PD$
710 '-----------------------------
720 ZD=ZD+1 :IF ZD=2 THEN ZD=0:GOTO 830
730  PLAY #2,B0$,P4$,P5$,P6$,H1$,"@16O7v
10c&c&c&c&c&c&c&c","b!h8h8h8h8b!h8b!h8b!
h8b!h8",PD$
740  PLAY #2,B0$,P4$,P5$,P6$,H1$,"r1",H5
$,PD$
750  PLAY #2,B2$,P7$,P8$,P5$,H2$,"d1",H5
$,PD$
760  PLAY #2,B2$,P7$,P8$,P5$,H2$,"r2r4f&
f",H5$,PD$
770  PLAY #2,B3$,Q2$,P7$,P4$,H3$,"e1",H5
$,PD$
780  PLAY #2,B3$,Q2$,P7$,P4$,H3$,"r1",H5
$,PD$
790  PLAY #2,B3$,Q2$,P7$,P4$,H3$,">C1",H
5$,PD$
800  PLAY #2,B4$,Q2$,P7$,P8$,"ccr8cr8r8<
c","@14","b!h8h!16h!16h!8h!8sb!h!8sb!h!8
sb!h!8sb!h!8",PD$
810 GOTO 630
820 '--------------------------------
830  PLAY #2,B0$,P4$,P5$,P6$,H1$,"",H5$,
PD$
840  PLAY #2,B0$,P4$,P5$,P6$,H1$,"",H5$,
PD$
850  PLAY #2,B2$,P7$,P8$,P5$,H2$,"",H5$,
PD$
860  PLAY #2,B2$,P7$,P8$,P5$,H2$,"",H5$,
PD$
870 '
880 '--------------------------------
890  ZC=ZC+1:IF ZC=4 THEN ZC=0:GOTO 920
900  PLAY #2,B3$,Q2$,P7$,P4$,"o8c<bger8d
eg>","",H5$,PD$
910  GOTO 890
920  PLAY #2,B4$,Q2$,P7$,P8$,"ccr8cr8r8<
c","","b!h8h!16h!16h!8h!8sb!h!8sb!h!8sb!
h!8sb!h!8",PD$
930 GOTO 500
```

売りますが買います

●応募の際の注意

1.応募の際は必ず指定の応募用紙(コピー可)を使用し、必要事項を決められた字数内でていねいに、はっきりと記入し、62円切手を貼った封書で応募してください。

2.ハード関係は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。ソフトはROM版のみを受け付けます(ディスク版不可)。正式名称、対応機種を明記してください。

3.価格などは、誤解のないようはっきりと記入してください。

4.掲載は抽選とします。なおこのコーナーでは、MSX関係のハードとソフトのみを掲載します。それ以外は掲載できません。

5.18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。必ず保護者の方に記入してもらってください。

●連絡を取る際の注意

1.このコーナーを利用する際は、返信面に自分の住所、氏名を記入した往復はがきを使ってください。

2.リスト中の価格が〝……以下〟〝……くらい〟となっているものは、当事者間で価格を決めてください。

3.ソフトはとくに記載のない限り、MSX2対応のものです。

●その他の注意事項

1.編集部では、掲載内容の取り消しや、内容の問い合わせには一切応じられません。交渉は直接当事者間で行なってください。

2.このコーナーを利用しての取引は、トラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部では一切の責任を負いません。

3.取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は〝手渡し〟もしくは郵便局の〝代金引換郵便〟、運送会社の〝代金集金サービス〟などをご利用することをお勧めします(詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください)。

売りますが買います応募用紙

＊自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。 ①売ります ②買います ③交換します

●アスキー日本語ワープロ MSX-Write(カートリッジ)を10,000円で売ります。連絡は往復はがきでお願いします。
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
MSXマガジン編集部
青山太郎

見本

＊18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。 保護者氏名 捺印

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
売りますが買いますコーナー係

売ります

●アルカノイドII、ロマンシアを各1700円。太陽の神殿を2200円、ファミスタを2700円で。すべて箱・説明書付、送料込み。
〒090 北海道北見市東陵町46-2 阿部様方 南 正剛

●グラディウス2を2000円、ゴーファーの野望を3500円、サラマンダを4000円で。すべて送料込み。
〒004 北海道札幌市厚別区上野幌3条5-2-3 浜地 昌

●パナソニックMSX2+、FS-A1WXを3万円で。箱・説明書付。
〒996 山形県新庄市十日町1601-40 金谷 修

●ドラクエIIを2500円で。箱・説明書付。
〒642 和歌山県海南市大野中433 山出明広

●R-TYPEを3000円で。箱・説明書付、送料込み。
〒047-00 北海道小樽市赤岩2-22-34 栗山晃一

●ツインビーを1500円、ジンギスカン、テトリスを各2500円で。すべて箱・説明書付。
〒981-43 宮城県加美郡小野田町宇原街道端7-3 佐藤 浩

●パナソニックMSX2+、FS-A1WXを3万5000円で。シンセサウルス3000円、R-TYPE2000円、FMPAC2500円、三國志4000円で。
〒470-03 愛知県豊田市手呂町樋田323-1-2-25-4 重松政人

●パナソニックMSX2+、FS-A1WXを3万円くらいで。箱・説明書付。
〒957-02 新潟県北蒲原郡紫雲寺町藤塚浜1514 本間真一

●激ペナ2を2500円で。
〒470-12 愛知県豊田市畝部東町宗定58 野々山郁也

●ソニーMSX2、HB-F1II、ディスクドライブHBD-F1をまとめて3万円で。すべて箱・説明書付。
〒333 埼玉県川口市戸塚3-9-4 中山智博

●ソニーMSX2+、HB-F1XV、カラープリンターHBP-F1C、デジタイザーHBI-V1をまとめて9万円で。すべて新品同様、単品売りも相談可。
〒187 東京都小平市小川町1-625-305 斎藤哲太

●信長の野望・全国版、ドラクエIIを各2500円。激突ペナントレース2を5000円で。
〒254 神奈川県平塚市真土190-1 重田陽児

●パナソニックMSX2+、FS-A1WSXを6万円以下で(1989年12月購入のもの)。
〒569 大阪府高槻市緑ヶ丘1-11-1-202 出口和義

買います

●A列車で行こうを3000円以下で。箱・説明書付希望。
〒806 福岡県北九州市八幡西区清納2-6-21-305 宮原周平

●ソニーディスクドライブ、FMPAC、漢字ROMを各5000円で。
〒891-04 鹿児島県指宿市湯の浜4-5-14 外村 剛

●パナソニックMSX2+、FS-A1WSX(WXも可)、漢字プリンター、ディスクドライブ、ワープロなどの実用ソフトを定価の半額くらいで。
〒700 岡山県岡山市伊島町1-4-3 吉田政二

●コナミの新10倍カートリッジを2500円以上、パナアミューズメントカートリッジを2000円くらいで。
〒763 香川県丸亀市土器町乙93-9 緒方 剛

●ベーしっ君ぷらすを4000円で。
〒502 岐阜県岐阜市福光東1-13-5 阿隈秀章

●FMPACを5000円(説明書付)で。
〒005 北海道札幌市中央区南23条西15-1-21-622 杉森和彰

●アスキー日本語MSX-DOS2(256KB、RAM内蔵版)を1万円で。
〒674 兵庫県明石市大久保町高丘6-2-3 松岡孝典

●パロディウス、グラディウスⅠを定価の7割の価格で。箱・説明書付希望、送料は当方負担。
〒564 大阪府吹田市元町6-1 人見太郎

●MSX2+を3万円くらいで。メーカー、機種問わず。付属品・説明書付の完動品に限る。
〒420 静岡県静岡市南395-3 樽林順一

●ソニーディスクドライブHBD-F1、JE内蔵ワープロソフト、MSX24ドットプリンターを各1万円。FMPACを3000円で。
〒090-01 北海道北見市北陽96 津幡浩幸

●スーパー大戦略を2500円で。箱・説明書付希望。
〒221 神奈川県横浜市神奈川区西寺尾4-23-3-218 秋田正道

●アスキーポケットバンクシリーズのマシン語入門、マシン語入門PART2を各500円で。
〒395-02 長野県飯田市山本6722-69 加藤博久

●クォースを3000円、三國志Ⅱを7000円で。各付属品一式付希望。
〒565 大阪府吹田市五月が丘南7-17-604 後藤 哲

●FMPACを3000円で。箱・説明書付希望、送料は当方負担。
〒951 新潟県新潟市古町通11-1697 小風義博

●棋聖などの将棋ソフトを5000円くらいで。
〒254 神奈川県平塚市南原2-10-26-B-201 村田憲昭

●ディーヴァ、スーパーレイドック(ともにMSX1)を各2000円くらいで。
〒196 東京都昭島市田中町2-10-22 小池智則

交換します

●私の信長の野望・全国版を、あなたのジンギスカン、または三國志(FMPACつけます)と。
〒420 静岡県静岡市三番町33 小川正芳

●私の激突ペナントレース、パロディウスを、あなたのテトリスと。
〒373 群馬県太田市西新町43-4-A108 磯田 渉

●私のボンバーマンスペシャルを、あなたのスターソルジャーと。双方とも箱・説明書付で。
〒349-01 埼玉県蓮田市駒崎4201-1 山懸 武

●私のグラディウス2を、あなたのF1スピリットと。
〒336 埼玉県浦和市仲町2-14-5 伊藤和典

●私のシャロム、エルギーザの封印を、あなたの信長の野望・全国版(MSX1)と。
〒241 神奈川県横浜市旭区善部町37-21 鈴木隆史

●私の信長の野望・戦国群雄伝(箱・説明書付)を、あなたのベーしっ君ぷらすとFMPAC、またはスーパー大戦略と。
〒438-01 静岡県磐田郡豊岡村下神増303-31 内山仁平

●私のスーパー大戦略を、あなたの信長の野望・戦国群雄伝(イシターの復活つけます)かクリムゾンと。
〒992-08 山形県西置賜郡白鷹町荒砥乙2344 大木靖博

●私のジンギスカンを、あなたのFMPACと。
〒922-02 石川県加賀市山代温泉19-37 松本好申

●私のR-TYPEを、あなたのファミクルパロディックと。双方とも箱・説明書付で。
〒611 京都府宇治市宇治若森23-41 土岩史幸

●私の維新の嵐、ドラクエⅡ、スーパー大戦略を、あなたのクォースと。
〒760 香川県高松市木太町8区3787-5 外山史雄

キリトリ線

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。

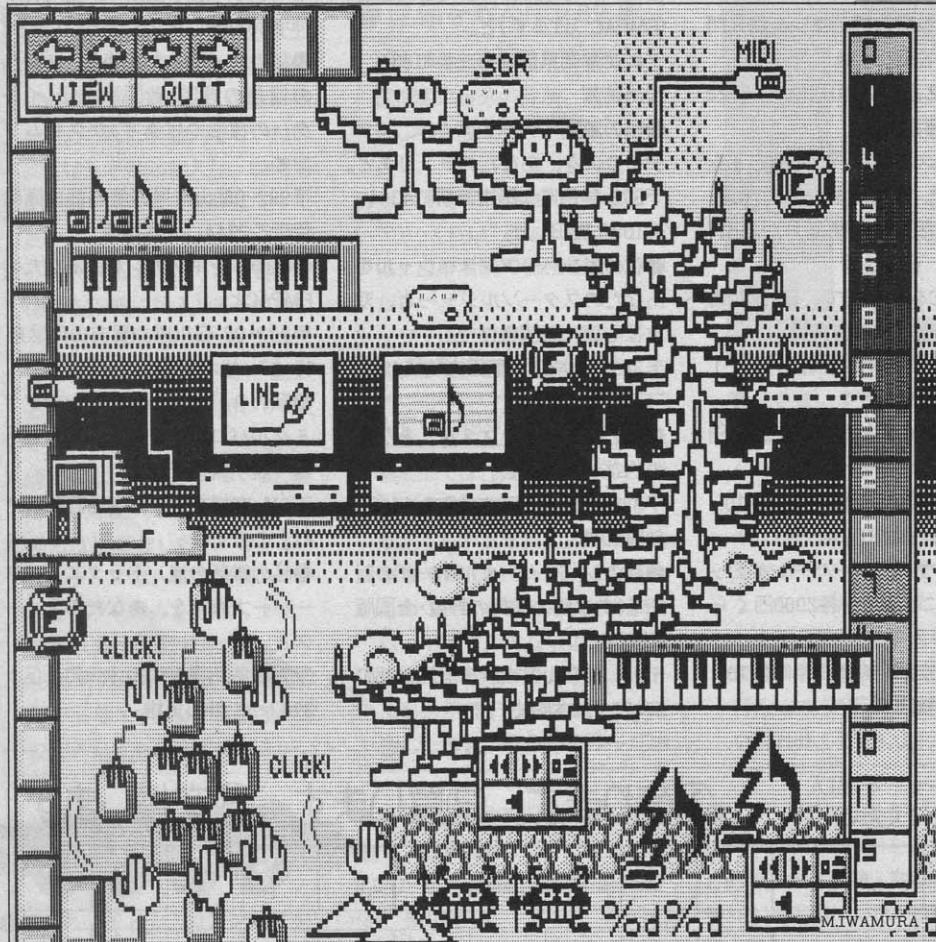
①売ります ②買います ③交換します

●

〒

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。 保護者氏名 ________ 捺印

EDITORIAL

9 1990

大変身をとげたMマガ。来月号もビックリ企画のめじろ押しだぞ。Mマガの推奨する『MuSICA』を大公開。PSG、FM音源に加え、SCCにも対応。最大17音ポリフォニックが可能なミュージックツールだ。

STAFF

発行人――塚本慶一郎
編集人――小島　文隆
編集長――宮野　洋美
副編集長――金矢八十男
編集スタッフ――宮川　　隆　本田　文貴
清水早百合　中村　優子
高橋　敦子　菅沢美佐子
山下　信行　福田知恵子
都竹　善寛　林　　英明
川尻　角栄　佐々木幸子
制作スタッフ――荒井　清和　小山　俊介
福田　純子　浜崎千英子
校正――唐木　　緑
編集協力――上野　利幸　土方　幸和
森岡　憲一　小林　　仁
吉田　孝弘　吉田　哲馬
戸塚　義一　大庭　聖子
泉　　和子　東谷　保幸
栗原　和子　三須　隆弘
橘　　文宏　鹿野　利智
制作協力――成谷実穂子　筒井　悦子
スタジオB4　CYGNUS
井沢　利明　辻　　秀和
古川　誠之　中島　秀之
アメリカ駐在――トム・ランドルフ
フォトグラフ――水科　人士　八木澤芳彦
木村早知子
イラスト――桜　　玉吉　岩村　実樹
なかのたかし　水口　幸広
ボビーn　石井　裕子
及川　達郎　池上　明子
新井　孝代　赤山　寿文
米田　　裕　望月　　明
横山　　宏　加藤　直之

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによるアフターケアなどの情報を流しております。

☎03-796-1919

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝、祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までにお願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の対応を休止している場合もございます。その折には、テープによるご案内になります。ご了承ください。

10月号は9月8日発売! 予価550円

●おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー MSXマガジン編集部「○○○」係

MSX2 / MSX2+用 統合化ソフト
HALNOTE
もっと遊んでいいと思う。
HALNOTE CARTRIDGE
HALNOTE
表計算プロセッサ
GCALC
Ver. 1.0
MF/2DD
●GCALC(ジーカルク)セット
(HALNOTEカートリッジ、GCALC)
…………HNS-200・19,800円
●HALNOTE基本3点セット
(HALNOTEカートリッジ、日本語ワープロ、
図形プロセッサ)…………HNS-100・29,800円
●GCALC (ジーカルク)・・HNS-104・14,800円
●GCARD (ジーカード)・・HNS-103・12,800円
●Gterm (ジーターム)・・HNS-101・10,000円
●代筆プロセッサ〝直子の代筆〟
…………HNS-102・ 8,800円
●HALNOTEポインティングデバイス
COBAUSE HTB-60・14,800円
※価格には、消費税は含まれておりません。
★ご注意 新発売のGCALCセットは表計算専用のもので、他のHALNOTEアプリケーションソフトの併用はできません。※MSXはアスキーの商標です。
写真が、イラストが、
簡単に画像に取り込める。
ハンディスキャナ -MSX2
●ハンディスキャナ
スキャナ本体
HALSCANカートリッジ
付属ソフト
(グラフィックエディター含む)
ACアダプタ
HIS-60・24,800円(税別)
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-5561

MSX magazine

平成2年9月1日発行 第8巻 第9号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・796・1903(編集部)

特別定価550円(本体534円)

Printed in Japan 大日本印刷

雑誌 12081-09